PC MANIA®

БРОЙ 9 (16), СЕПТЕМВРИ '99
най-после: www.pcmania.bg

ИГРИ: Jagged Alliance 2, Outcast, Civilization II: Test of Time, Shadowman, Sega Rally, Mortyr, Hidden & Dangerous, Diskworld Noir, Braveheart, Darkstone, MIG Alley, Psychic Force 2012, AfterDark Games, Street Wars, Rent-a-Hero, Warhammer 40 000....

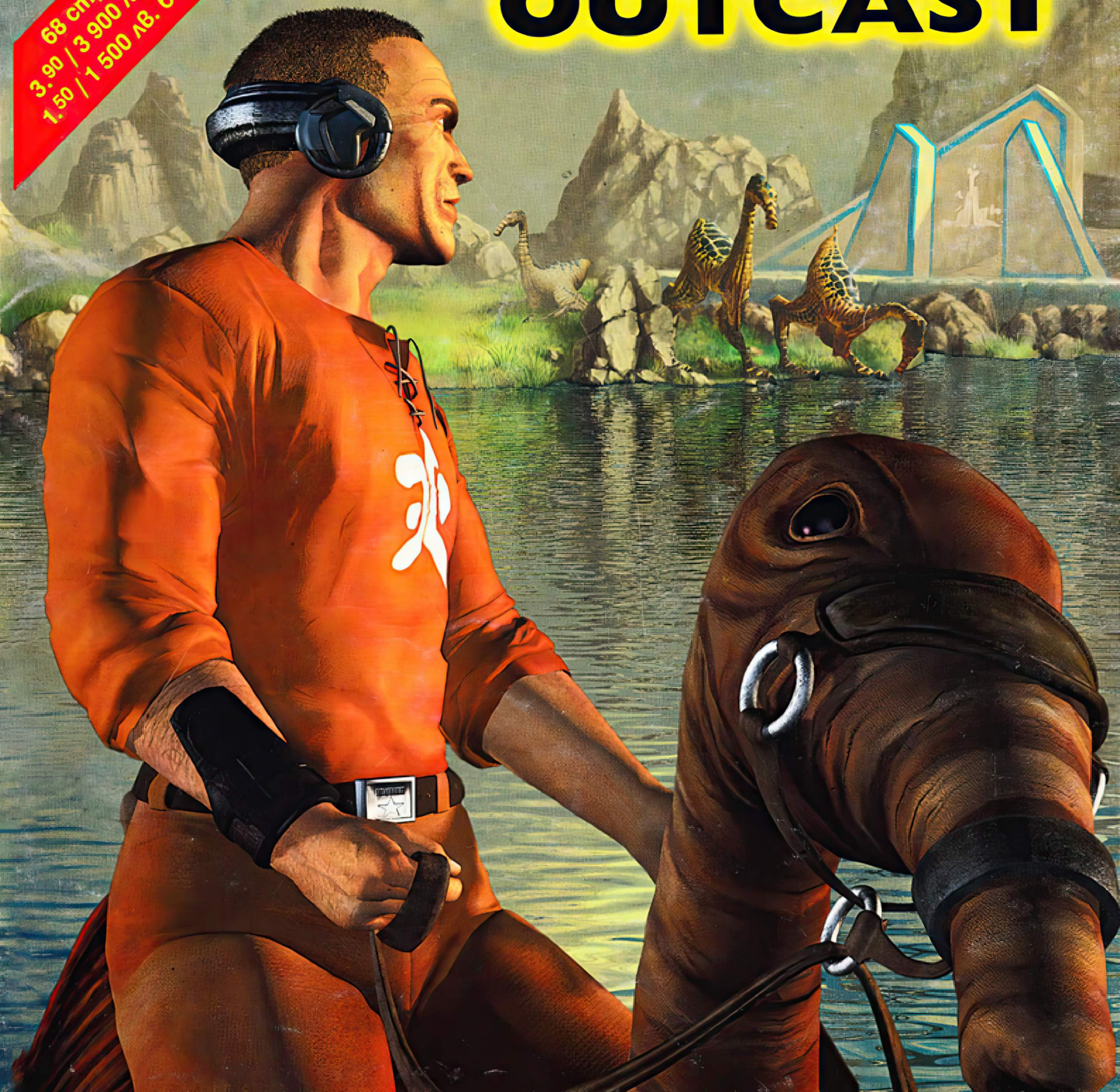
ХАРДУЕР: Какво ново...

СОФТУЕР: SANDRA '99

ИНТЕРНЕТ: Как да намерим чийтове

68 страници
3.90 / 3 900 лв. с диск
1.50 / 1 500 лв. без диск

OUTCAST

















Култово е да имаш оригинални игри!

The 5th Element	39 $	Heretic II	39 $
Abe's Exodus	36 $	Heroes of Might & Magic 2	15 $
Abe's Oddysee	14 $	Heroes of Might & Magic 3	42 $
Air Warrior 2	14 $	Heroes of M&M Compendium	42 $
Alien vs Predator	42 $	Hexplore	32 $
Alpha Centauri	40 $	iM1A2 Abrams	14 $
Anno 1602	34 $	Klingon Honor Guard	35 $
Apache Havock	30 $	Lands of Lore III	42 $
Ark of time	10 $	Might & Magic VII	42 $
Army Men 2	42 $	Monaco Grand Prix Simulation 2	42 $
Battle Chess	10 $	Mortal Kombat 4	36 $
Beat The House	10 $	Mortal Kombat 3	14 $
Beavis & Butthead	36 $	Myth 2	36 $
Black Hawk	10 $	Normality	10 $
Blaze and Blade	42 $	Operational Art Of War	25 $
Breack Neck	42 $	Powerslide	36 $
Braveheart	40 $	Privateer 2 Classic	20 $
Capitalism Plus	18 $	Pro Pinball: Big Race	30 $
Carmageddon	14 $	Pro Pinball: Time Shock	25 $
Championship Manager 3	40 $	Puzzle Bubble	14 $
Classique Rayman Designer	15 $	Quake I	14 $
Classique Street Racer	15 $	Quake II	33 $
Classique World Football	15 $	Re Loaded	10 $
Classique Rayman + Rayman2	15 $	Rent a Hero	42 $
Classique Racing Simulation 1	15 $	Requiem - Avenging Angel	42 $
Classique Redline Racer	15 $	S.C.A.R.S.	25 $
Classique Pod Gold	15 $	S.P.Q.R	14 $
Classique Pandemonium 2	15 $	Skullcaps	25 $
Classique GEX 3D	15 $	Seven Kingdoms	14 $
Commandos: BCOD	30 $	Silver	37 $
Civil War	17 $	Slipstream 5000	10 $
Civilization: Call to Power	42 $	Speed Buster	39 $
Combat Chess	18 $	Sim City 3000	40 $
Dark Vengeance	36 $	SiN: Wages of SiN	23 $
Delta Force	call	Star Wars: Archives	37 $
Death Rally	14 $	Star Wars: X-Wing Alliance	44 $
Dune 2000	40 $	Star Wars: Behind the Magic	27 $
Eastern Front	18 $	Star Wars Supremacy	19 $
European Air War	35 $	SWOS 98	36 $
F/A-18 Korea	18 $	Syndicate Wars Classic	15 $
F22 v.5	14 $	Test Drive 5	40 $
Falcon 4.0	35 $	Thunder Brigade	38 $
FIFA 98, RTWA Classic	15$	Tides of War	36 $
FIFA 99	40 $	Tomb Rader 2: Golden Mask	25 $
Fighter Pilot	40 $	Tomb Raider 3	36 $
Fighter Duel	15 $	Turok 2	39 $
Final Doom	14 $	Turok 1	13 $
Fleet Command	42 $	Ultimate Doom	14 $
Flying Corps (GT)	14 $	Unreal	36 $
Flying Corps Gold	25 $	Vangers	14 $
Football World Manager	14 $	X-Files: The Game	42 $
Grand Touring	30 $	X-Wing vs TIE Fighter 3 CD	36 $
Great Battles Of Alexander	14 $	War of the Worlds	36 $
Great Battles Of Caesar	14 $	Warzone 2100	40 $
Great Battles Of Hannibal	14 $	Wetrix	25 $
Grim Fandango	44 $	Wing 4 Classic	20 $
Heavy Gear	13 $	Wing Prophecy Classic	20 $
Heavy Gear II	46 $	World War II Fighters	40 $
Heretic I	14 $	Z+	14 $

Търсете в магазините:

София
- PC Mania, площад "Славейков" № 9, ул Цар Шишман 31
- Stefani Multimedia, ул. "Княз Борис" №134

Пловдив
- Зала 4К, ул. "Костаки Пеев" №5
- Voodoo Net, ул. "Д-р Вълкович" №4

Бургас
- Магазин "Multimedia", ул. "П. Евтимий" №113

Русе
- Клуб "Joker", ул. Давид №11

За поръчки на едро:
тел. 02/963 10 86, 66 91 24, 46 60 68; факс: 46 40 67
Halex G.m.b.H. - официален представител за България



PC MANIA

Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Иван Георгиев
Никола Дърпатов
Никола Икономов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев

email: klienti@usa.net
тел: (02) 87-47-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефон

(02) 87 47 19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
pc-mania@iname.com
klienti@usa.net (реклама)
NewNet: #pcmania



PC MANIA REPORT

The Wheel Of Time

Legend Entertainment усилено работят по завършването на играта The Wheel Of Time (WoT), вдъхновена от едноименния бестселър на Робърт Джордан. Очаква се това заглавие да направи революция сред PC-игрите, като съчетава по уникален начин стратегия, екшън и role-playing. Играта ще използва подобрена версия на енджина на Unreal.

Сюжетът ще се доближава много до творбата на Р. Джордан, но се предполага, че ще бъдат направени множество промени и изненади с цел подсилване на интригата. Тези промени се налагат поради необходимостта от перфектно съчетаване на история и геймплей.

Преди много години, в Ерата на митовете, човечеството несъзнателно допуска The Dark One в собствения си свят. С помощта на магия представителят на злото е отблъснат и запечатан далеч, но в хаоса, който следва, "ключовете" от затвора му биват изгубени. След хиляди години те са открити от четири враждуващи страни, всяка от тях със свои намерения.

Според последните новини историята няма да бъде праволинейна и това как ще се справите с нашествието на Dark One, ще зависи от избора ви през различните етапи на игра. Wheel Of Time ще има поддръжка на multiplayer.

Алиса в страната на ужаса

Electronic Arts официално оповестиха малко подробности около задаващия се 3D-екшън "Alice" по безсмъртното четиво на Луис Карол – "Алиса в страната на чудесата". От това, което се знае до момента, става ясно, че играчът ще се превъплъти в ролята на малката Алиса, която неочаквано се озовава в един не особено приятен свят. Не очаквайте да бродите из тучни зелени полянки, обитавани от добродушни мартенски зайчета, моржове, зидари и шапкари. Имиджът на девойчето ще е "в крак с времето" или, казано другояче, забравете за невинното, възпитано момиченце и се подгответе за среща с жилава мъжкарана.

Играта се разработва от Rogue Entertainment, под ръководството на дизайнерите от EA. На няколко авторитетни геймърски страници в Интернет започнаха да проучват мнението на игроманите относно бъдещи интерпретации на класически произведения/приказки в 3D-shooters. Според резултатите, идеята се приема добре и в скоро време може да видим Хензел и Гретел да залагат противопехотни мини пред къщичката на злата вещица...

Краят на чакането е близо



Monolith скоро ще предоставят на геймърския пазар поредното си интерактивно приключение – Septerra Core. Земята след години. Вие живеете в свят, където техническият прогрес надделява над природните закони. Континентите кръжат в орбита на различни нива над Земята, като така формират седем уникални екосистеми. В центъра се намира The Core (Ядрото) – компютър със силно развит изкуствен интелект. На най-горното ниво се намират Избраните, консумиращи повечето от наличната енергия и изхвърлящи боклуците си на по-долните континенти. Играчът поема ролята на търговец на отпадъци, обитаващ едно от долните нива. Когато Избраните започват спускане към Ядрото със своите бойни кораби, избухва война. Населението на низшестоящите континенти се страхува от мистериозната експедиция на Изб-

раните и смятат, че целта им е пълното унищожаване на системата...

Septerra Core ще бъде готова до есента на 1999 г.

Vampire: The Masquerade

Почитателите на кръжоци от типа "Направи си сам" ще бъдат приятно изненадани от задаващия се RPG/Adventure на компанията Nihilistic. Vampire: The Masquerade – Redemption ще прави впечатление с реалистична атмосфера, пейзажи и строго дефинирани правила на игра.

Но като че ли създателите не са особено убедени в бъдещия успех на творението си и умишлено наблягат на информацията за приложените програми, с които ще можете да правите свои светове, герои и дори да променяте историята както ви харесва. Nihilistic обещават да пуснат Интернет страница, където ще има огромен архив от сценарии и персонажи, а също така това ще е мястото, където можете да направите общодостъпни вашите модификации на играта. По план Vampire: The Masquerade – Redemption трябва да се появи на пазара до края на тази година. Все още не е известна фирмата разпространител.

Бъдещето на Mortal Kombat е под въпрос

Официално беше потвърдена новината, че голяма част от екипа, правещ битката джийската игра, се е отцепила от компанията Midway. Като причина се изтъква желанието на напускащите да се занимават със собствени проекти, но според мнозина главният виновник е новият вице-президент на Midway – Майкъл Риберо, който бил в конфликт с почти всички от компанията. Сред имената на напусналите са John Tobias, Dave Michicich и Joshua Tsui (главните художници на MK-игрите). Веднага след оповестяването на този факт, повечето от фен-сайтовете на MK взеха решение да прекратят дейността си. Всеобщо е мнението, че не може да има "нормален" MK5 без John Tobias, който досега пишеше историята, правеше дизайна на персонажите и вземаше участие в повечето от отговорните дейности по създаването на поредицата. PC Mania се свърза с г-н Tobias и от отговора, който получихме, стана ясно, че напускането е вече факт. По всяка вероятност излизането на MK Special Forces ще бъде отложено за неопределено време. Разработката на MK5 няма да бъде засегната особено от внезапните промени, но и това заглавие ще закъснее. Според главния програмист Ed Boon, MK5 ще се появи за arcade през лятото на 2000 г., а версията за PC най-рано за Коледа догодина.

Излезе Command & Conquer: Tiberian Sun

Броени часове преди отпечатването на броя в редакцията пристигна копие на дългоочакваният мегахит на Westwood Command & Conquer: Tiberian Sun. За съжаление не ни остана време да ви представим играта в този брой, но обещаваме да наваксаме в PC Mania 10/99 :-) Все пак не искаме да крием първите си впечатления. Дори само от първите няколко мисии на кампанията на NOD, които успяхме да видим преди приключването на броя, се вижда, че Command & Conquer: Tiberian Sun определено притежава потенциала да стане новия стандарт при реалновремевите стратегии и най-накрая да детронира Brood War. Повече в следващия брой.

Заловиха кракерите от Paradigm?

Paradigm EMBRACE THE INEVITABLE

Electronic Arts и Microsoft пуснаха съвместно съобщение за пресата, в което твърдят, че след мащабна полицейска акция в 10 държави са заловили членовете на известната кракерска група Paradigm. Явно обаче радостта от успеха е била малко прибързана, защото само няколко дни по-късно Paradigm се завърнаха с гръм и трясък и пуснаха пиратска версия на все още неизлезналата официално игра Drakan: Order of the Flame.

Jagged Alliance 2

В рубриката "Ретро" на един от миналогодишните броеве публикувахме страничка за играта Jagged Aliance с подзаглавието "Реквием за една компания". Там споменах, че за голямо съжаление компанията Sir-Tech прекрати съществуването си и изказвах надежда, че единственият останал действащ клон Sir-Tech Canada ще успее да довърши очакваните с огромно нетърпение Wizardry VIII и Jagged Alliance 2. Само за сведение поредицата "Wizardry" бе сред класиката на RPG-жанра заедно с игрите "Might and Magic" на New World Computing и "Ultima" на Origin. Сега най-после след дълги премеждия за намирането на разпространител поне играта Jagged Alliance 2 е вече факт! И най-радостното е, че се е получило нещо невероятно добро и интересно! На един от фен-сайтовете имаше гласуване – трябваше да се отговори на въпроса "Смятате ли, че играта JA2 си заслужаваше дългото чакане?" Осемдесет и седем процента от посетителите бяха отговорили положително и само един процент бяха напълно разочаровани (и тук не става въпрос за някой от създадените с рекламна цел интернетски game sites, а за истинска любителска web страница).









графика	звук	оценка
94	82	96

стратегия / RPG

производител

Sirtech / Talonsoft
www.sir-tech.com

изисквания

Pentium 166
16 MB RAM, Direct X

Действието в Jagged Alliance 2 се развива в неизвестно къде разположената миниджържавица Arulco (гражданите ѝ имат имена като Fatima, Dimitri и Pablo). В продължение на векове страната е била монархия, управлявана от представителите на два враждуващи династии, докато един ден Enrico Chivaldory, престолонаследник на управляващата за момента фамилия се оженва за Графиня Дракула – или поне така трябва да изглеждат нещата на масовия американец, тъй като младоженката естествено е от Румъния и носи "типичното" румънско име Deirdranna Reitman. Скоро след сватбата старият крал е убит и Enrico е набеден за смъртта на баща си... а два дни по-късно и самият той е убит от терористична група, организирана и водена от Miguel Cordona – глава на другата династия и съперник за престола. Така на младата Deirdranna въпреки цялото ѝ "нежелание" се налага да изпълнява тежката задача на кралица (и на това отгоре е принудена непрекъснато да търси способи за изхарчване на доста големите доходи от намиращите се в страната златни и сребърни мини).

Десет години по-късно... След като припечелихте доста парици като разчистихте от нежелани елементи остров Метавира и от следващата си деликатна задача в Jagged Alliance: Deadly Games, сега вече, с реномето на уважавана личност в международните среди на наемните убийци, си почивате и пийвате биричка из кръчмите в Прага. (Какво ще прави някой, който има пари, в Прага, вместо да е на Френската Ривиера или поне на Канарските Острови, е съвсем друг въпрос – явно пак опираме до представите на масовия американец, според които по улиците на градовете на бившите социалистически страни е бъкано с космати и брадати международни терористи, които се шматкат, целите отрупани с калашници, патрондаши и бомби, а на гърбовете си имат туристически раници, пълни с пластичен експлозив "Семтекс".)

Разбира се, носите си и верния laptop, като имате и неограничен Internet Account чрез сателитна връзка. Изглежда сателитната връзка обхваща и "оня свят", тъй като един ден получавате e-mail от "мъртвия" Enrico Chivaldory! Все пак сте достатъчно печен в бизнеса, за да не хукнете изплашен по улиците с викове "Призраците идват", а търпеливо изчаквате в една от кръчмите назначената ви среща. Външният вид на посетителя ви е изненадващо добър за погребан преди десет години мъртвец, освен това изглежда на оня свят има добри банки, тъй като Enrico ви предоставя солидно куфарче, добре натъпкано със зелени банкноти, плюс едно кратичко писъмце до някогашния му съперник Miguel Cordona. Целта на задачката е пределно ясна: "Deirdranna must die!!!". Дребният проблем е, че Графиня Дракула изглежда не е съгласна с този сценарий и е натъпкала страната си с войници (не че това може да ви уплаши!). Все пак си давате сметка за евентуалните трудности, както и за факта, че превземането на една цяла (дори и малка) държава е скъпо удоволствие и парите на Enrico едва ли ще са достатъчни. За щастие, в страната има няколко златни и сребърни рудника и който успее да ги завоюва, ще получава и приходите от тях! Оттук нататък вече имате пълна свобода на действие да решавате какво, как и по колко пъти да направите.

Скоро ще забележите и разликите и допълненията спрямо първата част на играта!

Оригиналната Jagged Alliance бе главно военно-тактическа игра с елементи на стратегия и някои сравнително елементарни quests. Сегашното продължение е вече много по-различно! Запазени са абсолютно всички хитови особености и са прибавени цял куп интересни новости! Играта вече включ-









ва доста елементи на RPG, и дори може да се каже, че на моменти прилича на Fallout 2! Първата новост е, че сега вече вие лично можете да вземете участие в сраженията и при това (както можете да се досетите) не е необходимо да плащате заплата сам на себе си! Единственият разход, който ще трябва да направите за персонажа си, е от $3000 при първоначалното генериране. Вероятно ще трябва да го направите няколко пъти, докато решите какъв герой ще ви е най-полезен; обърнете обаче специално внимание на допълнителните skills както на вашия герой, така и на наемниците, които смятаме да използваме – това е също една съществена разлика в сравнение с първата част. По друг начин е организирано и заплащането на хората ви – можете да ги спазарите за по един ден, за цяла седмица или дори направо за две пълни седмици със значителна отстъпка; за сметка на това обаче ще трябва да платите значителна допълнителна сума за медицинска осигуровка, а имате и опцията да заплатите стойността на екипировката им (срещу което тя става ваша собственост и можете да я разменяте или продавате по-късно).

И така, подбрали сте екипа си и хеликоптерът ви стоварва на територията на малкото погранично селце с многозначителното име Omerta.

Сега от него са останали само развалини, тъй като преди два месеца войниците на Deirdranna са го изравнили със земята, за да унищожат малката група бунтовници, предвождани от Miguel; а как точно ще постъпите оттук нататък зависи единствено от вас! Можете да опитате както в Jagged Alliance I да започнете методично да превземате страната сектор по сектор... но едва ли ще стигнете далече, тък като тази игра е много по-трудна от оригинала!!! Всъщност най-добре е действията ви да бъдат "quest-driven" – като за типично RPG! Ако следвате тази логика, е най-добре да се опитате да потърсите оцелели жители на Omerta и да разберете нещо за съдбата на бунтовниците и на Miguel – те биха ви били много полезни не само като бойци, но и с познанията си за обстановката в страната. Така постепенно редиците ви ще се попълват с местни доброволци (безплатни при това) и ще можете да тренирате местно опълчение (militia) в освободените градове; ще се снабдявате с по-добро оръжие и персонажите ви ще повишават параметрите си, а ако успеете да превземете златните и сребърните мини, вероятно ще можете да си позволите да вербувате по-добри mercenaries. Имайте предвид, че играта като че ли няма deadline – т.е. краен срок за превъртането ѝ, но с течение на времето обаче силите на Queen Deirdranna стават все по-силни и по-силни – по тази причина няма да успеете да завземете една-две мини и да започнете да чакате, докато натрупате солидна сума пари и успеете да наемете най-яките типове в бранша.

Hints & Tips

Те всички са от различни интернетски фен-сайтове, така че редакцията на PC Mania няма претенции за авторски права:

1. Почти всеки ден по различните message boards, посветени на играта, се появяват съобщения от вида: "Суперстратегия за спечелване на играта – аз я превъртях само с двама наемници без изобщо да ме ранят". По-нататък следва разяснение на суперстратегията "...запазвате си играта след всеки сполучлив изстрел и я възстановявате винаги, когато някой от противниците уцели ваш персонаж!". Е, това наистина е 100% печеливша стратегия и действително можете без проблеми да превъртите играта по този начин, така че не четете по-нататък, ако си падате по този начин на действие! Ако обаче смятаме, че от игрите трябва да се получава и някакво удоволствие, се надявам, че следващите редове ще ви бъдат полезни:

2. Генериране на персонаж: Преди да започнете се убедете, че наемниците, които смятаме да използваме, са available (това може да ви спести досадни повторения), но не ги ангажирайте преди да сте създали героя си; отговарянето на въпросите от раздел "Personality" като че има значение само за допълнителните умения (skills) на героя; като започнете да разпределяте точките за параметрите, имайте предвид, че най-скъпи са добрите стрелци и по тази причина е най-изгодно да направите героя си добър боец (поставете на







нула показателите "медицина", "механика" и "експлозиви" – обикновено не е проблем да наемете при нужда съвсем евтини професионалисти по някоя от горните специалности); най-важните показатели за добрия боец са "marksmanship" и "agility".

3. Когато набирате наемниците, има една хитрост – няма да имате пари за действително добри стрелци, но можете да наемете само за един ден някой от притежателите на добри оръжия (например Lynx), да платите и за пушката му и да го използвате до дупка, след което го освобождавате и готово – още в началото на играта ще имате поне едно доста добро оръжие (и със сигурност ще почувствате разликата).

4. Не наемайте лекар – още същия ден ще получите "безплатен" медик.

5. Опитайте още първия ден да превземете летището на близкия град Drassen – това ще ви позволи да си поръчвате (по Internet) оръжия, патрони и други принадлежности и да ги получавате с въздушна доставка на летището.

6. Не е особено трудно да превземете още първия ден целия град Drassen – това ви дава контрол върху една сребърна мина и около $6000 дневен доход.

7. След първия ден ще имате възможност да наемате mercenaries и от една съперничеща организация – те са големи lamers като бойци, но сред тях има добри механици и специалисти по експлозивите и са много евтини.

8. Ако си падате по майтапите – посетете сайта на погребалната агенция и поръчайте погребален венец, който да бъде изпратен на Deirdranna! (Май това е единствената полза от този сайт.)

9. По време на битка имате много по-големи възможности – персонажите ви могат да приклякват, да залягат и да пълзят, включително и в stealth mode. Това, което често се подценява, е възможността да качвате хора по покривите – те имат оттам отлично поле за обстрел и са почти неуязвими за вражеските бойци; за съжаление и ръководеният от компютъра противник използва без ограничения същите възможности :-(

10. Примамвайте противника на изгодни за вас позиции – изберете бойно поле, където вашите герои да са добре укрити и пред тях да няма много препятствия; вдигнете след това малко шум (включително чрез "сватбарски" изстрел) и изчакайте врагът да нахълта в капана!

11. При прицелване можете да избирате дали да стреляте по краката, по тялото или в главата. Изстрелите в краката нанасят сравнително слаби рани, но пък има голям шанс да осакатят противника и да намалят сериозно неговите "action points".

12. Когато превземете някой град, оставете поне един евтин (слаб стрелец) наемник да тренира местно опълчение (militia). Добре е наемникът ви да има висок показател wisdom, dexterity и да притежава умението (skill) "training". Освен в градовете опълчение може да се създава и в квадратите със зенитни ракети (SAM sites). Контролирането на зенитните ракети е много важно, защото това създава безопасни маршрути за движение на хеликоптера ви (и с такъв вероятно ще успеете да се снабдите) и освен това ако наемате допълнителни mercenaries, ще можете да преместите на по-удобно място "drop-off" пункта (докато той в началото е на самия край на географията!).

13. И последно – ако ви се наложи да оставите полезни предмети без надзор в някой квадрат (героите ви имат ограничен брой "слотове" за багаж), използвайте по възможност квадрат, в който имате опълчение. Там предметите ви ще бъдат в безопасност, поне докато държите контрола върху квадрата.

Jagged Alliance 2 е действително невероятно интересна и добре направена, и ако сте харесали предната част или дори Fallout 2, то и тази нова екшън-стратегия-wargame-RPG игра ще ви очарова и ще ви държи приковани пред компютрите за цели седмици.

Ник Мортимър

SHADOW MAN



Дълбоко във физическото тяло на всяко създание се намира кълбо от светлина, което представлява човешката същност или Душата. След смъртта тази нематериална част от човека напуска тялото и отива в Отвъдното, където може да съществува в това състояние за вечни времена или след време отново да се върне сред живите, освен ако... не се озове в света на сенките. Там душата е измъчвана, усеща целия ужас на Ада и болката, която само попадналите там познават. Мъчениците биха направили всичко, за да се измъкнат от ямите на The Deadside (в случая – Преизподнята). И ето че накрая успяват. Отваря се портал между света на живите и този на мъртвите. Безброй изстрадали души се завръщат, преследвани от всевъзможни изчадия на мрака. Сега нашият свят е на път да се превърне в поредния кръг на Ада... освен ако няма кой да спре нашествието, някой, изразяващ Божия гняв и възмущение...

Ужасена от надвисналата заплаха, мистериозна жрица имплантира духовно прикритие на гърдите на "избрания" Mike Le Roi. Така той става Shadowman – смъртен, който може незабелязан да преминава през портала между двата свята. Въоръжен със способността да използва вуду-магии, цял арсенал от конвенционални и мистични оръжия, Shadowman повежда битката с безсмъртните от Отвъдното и техните фанатични последователи.

графика	звук	оценка
84	95	96

3D-екшън

производител

Acclaim
www.acclaim.net

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1



Броени минути след като пуснах тази невероятна игра се почувствах истински късметлия. От мрачното ми чувство, че имам работа с поредния клонинг на Tomb Raider не остана и помен. Като цяло Shadowman доста се различава от приключенията на Lara Croft. Управлението на главния герой е почти идентично с това на продукта на Eidos, но в конкретния случай си имаме работа с идеално изпипан геймплей. Можете да управлявате съвсем независимо двете ръце на Mike т.е. с едната да стреляте с един вид оръжие, а с другата да използвате второ. Не може да не ви направи впечатление невероятната прецизност на движенията на персонажите. Работено е дори върху най-незначителните детайли: от движението на дрехите, до кръговете във водата, които се образуват при джапането в локвите и езерата. Нивата са огромни и разнообразни. Докато се лутате из дебрите на The Darkside съвсем ще се откъснете от реалността. Пред вас ще изникнат водопади с примеси на кръв, скали с причудливи форми или реки от лава. Докато бродите в уж познати места на нашия свят изобщо не си мислете, че ще плувате в свои води. Отвсякъде ви дебнат същества от Ада и души, нежелаещи да бъдат заточени отново. Не се доверявайте на никого! На моменти може да ви се стори, че пред вас стои невинна душичка, а след като я подминете, тя няма да се поколебае да ви нападне в гръб. Дори враговете да са далеч, няма да скучаете. Ще чувате заплашителни съскания, притичвания зад гърба си, дори звукът на собствените ви стъпки ще опъне нервите и на най-закаления екстремист. Звуците са невероятни. Аудио-селекционерите и програмистите на Acclaim са надминали себе си. Минаването покрай огън е съпроводено с шум на пукащи от пламъците съчки. Когато се придвижвате по въжета, те издават характерния звук на опъване под въздействие на тежестта ви. Искаше ми се да кажа същите добри думи и за графиката, но не мога да не отбележа, че на места има незначителни пропуски в това отношение. Стените са леко пикселизирани, а светлината от лампите не изглежда убедително. Странно, но тези недостатъци забелязах само в първите две нива. След това графиката става безупречна.

Едно от най-забележителните качества на играта е липсата на праволинейно развитие на сюжета. По всяко време можете да се връщате в предишни нива и да използвате характерните им ресурси. На моменти действието се концент-



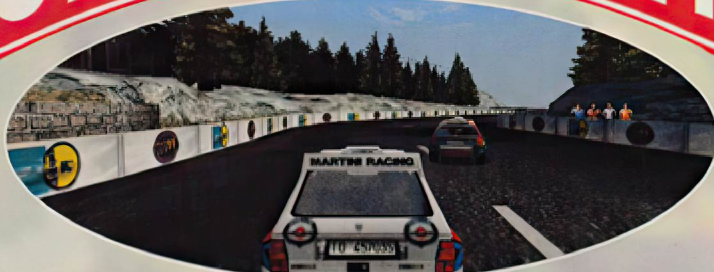
рира върху стрелянето по различни гадини, а в други случаи ще ви се наложи да забравите за пистолета и да се заемете с разрешаването на проблеми от типа на "Откъде да мина?", "Къде е ключът?" и т.н. В началото на своето приключение Shadowman е въоръжен само с подобие на пистолет (shadowgun) и бегли познания за това, което го очаква. С течение на времето ще си осигурявате достъп до все по-смъртоносни аксесоари. Ако се намирате в света на живите, това ще са автоматични огнестрелни оръжия. Лошото при тях е, че мунициите са доста ограничени и отново ще се наложи да си служите със своя неизчерпаем shadowgun. Когато сте на "чужда" територия, е по-интересно. Предлага ви се уникалната възможност да си поиграете с различни вуду-средства за масово унищожение. Те са значително по-смъртоносни и се презареждат с power-ups, които са скрити в глинените делви или тъмните кюшета на даденото ниво. Предполагам, че бихте искали да знаете малко повече за враговете, с които ще имате "удоволствието" да се сблъскате. В началото това ще са изтерзани души, рядко агресивни. В интерес на истината не е наложително да ги ликвидирате, освен ако не искате да отнемете енергията им и така да позакърпите здравословното си състояние. Другият вид мъченици е снабден с остриета или куки вместо ръце и те не се колебаят преди да атакуват. Особено смешен (на вид) е двуглавият паякообразен изрод, който е изгрдълив и никак няма да ви е до смях докато стреляте безрезултатно по него. След като ордите на мрака навлязат в нашия свят, те ще разполагат със земните оръжия и тогава работата става дебела... Дебелокожи типове със сивкав цвят ще ви тровят живота. Тъкмо когато сте решили, че сте се справили успешно с тях, идва ред на boss-а, вманиачен убиец, способен да ви преследва из цялото ниво. Звучи страшно, но не е съвсем така. Играта е огромно удоволствие, без капка монотонност и безброй изненади. От много време не бях се увличал в игра, както сега с Shadowman. Създателите гарантират поне 70 часа спиращо дъха приключение. Аз, от друга страна, ви гарантирам още толкова часа "loading time" :-) Според философите, всяко нещо си има добра и лоша страна. В случая, зареждането на нивата е продължителен и досаден процес, но пък добре ще си помислите преди да направите нещо безразсъдно и самоубийствено, водещо до презареждане на мисията.

Свидетели сме на поредното опровергаване на клишето, че по филми и комикси добри игри не се правят. Shadowman е игровариант на не особено популярния едноименен комикс. След като това заглавие успя да вземе ума на почитателите на конзолите, дойде времето, когато PC-маниаците също ще имат възможност да му се насладят. На въпроса дали си струва притежаването на Shadowman, отговарям без колебание – ДА!

Иван Георгиев



SEGA RALLY 2





Какво ли не може да срещне човек в света на компютърните ралита... Този жанр се разми до такава степен, че вече е трудно дори да се предполага какво влагат производителите в понятието рали. Това обаче не се отнася до новото заглавие Sega Rally 2 от каталога на едноименната фирма. Тук авторите залагат на изпитаната и многократно проверена в практиката при ралитата формула: "страхотна графика + максимален реализъм = гарантиран успех". Същото, казано по-просто, означава, че в Sega Rally 2 няма да видите нищо ново, но за сметка на това ще се срещнете с изключително добре направеното старо.

Играта ще достигне до запалените по виртуалните състезания с автомобили в три версии. Първата, разбира се, е предназначена за новата конзола на SEGA – Dreamcast, втората – за игрален автомат, а третата за PC. Все още не съм имал възможността да пробвам гореспоменатата конзола, но ако съдя по качественото зрелище, което хората от SEGA ни предлагат в компютърната версия, май ще трябва да променя крайно отрицателното си мнение за игралните конзоли. Независимо че максималната разделителна способност е 800/600, колите са моделирани по много добър начин и изглеждат доста добре. Чепатите и ръбести форми са сведени до минимум и това важи както за автомобилите, така и за оформлението на пистите. Много приятно впечатление правят раздвижените обекти по състезателните трасета. Това са групички фотографи, които след като "щракнат" няколко снимки се разбягват панически при приближаването на колата ви. Понякога на пътя пред вас могат да притичат някои местни представители на животинския свят, но и те като фотографите са доста бързи и повратливи в бягството си, така че ако се надявате да предизвикате картинка като в Carmageddon – просто забравете. Все пак конзолите са предназначени най-вече за по-невръстните геймърчета, които не бива да стават свидетели и участници в кървави сценки.

А иначе новата творба на SEGA е едно от най-чистите ралита, които са ми попадали в последно време. Тук няма да се налага едва ли не да правите бизнес-план и да се чудите как да се сдобиете с автомобил и по какъв начин да го поддържате и ремонтирате, нито пък ще гърмите с футуристични пушкала. Състезанията в SEGA Rally 2 се провеждат само по писти, извън които и да искате няма да можете да карате. Като споменах писти, трябва да уточня, че те са общо шест (Desert, Mountain, Snowy, Riviera, Muddy и Isle) на брой. Интересното е, че всяко трасе е в три варианта според степента на трудност. Така че в крайна сметка стават общо осемнадесет и то доста различни както по релеф, така и по вид на пътната настилка, а и като се прибавят разнообразните климатични условия, гарантирано няма да скучаете.

Автомобилите са общо седем на брой. Това са Toyota Corolla, Toyota Celica, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Lancia Stratos, Lancia Delta Integrale и Peugeot 306 – все реално съществуващи и изпробвани многократно в истинските ралита коли. Те се предлагат в

графика	звук	оценка
83	76	81

Рали

производител

SEGA
www.segarally.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 4MB 3D Video





няколко разновидности с 4/6 степенна, автоматична или ръчна скоростна кутия. Отделните модели се държат по коренно различен начин на пътя, така че ако сте решили да постигнете нещо повече от това да регистрирате някакво участие, ще трябва да изпробвате всички и да изберете един, с който да направите необходимото количество тренировки, докато свикнете с особеностите му. В SEGA Rally 2 са предвидени множество настройки и е желателно да се научите да ги променяте според конкретното трасе, на което предстои да се впуснете в надпревара. Това е особено важно, тъй като трасетата са най-разнообразни – от асфалт, през селски път, до заснежени и покрити с лед шосета. В този случай ще трябва да обърнете внимание на гумите, които са подредени според типа пътна настилка – за асфалт, сняг и селски път и в зависимост от грайфера – за сух или мокър път. Според шофьорските ви способности можете да промените и чувствителността на волана и спирачките, а ако имате желание, можете да карате с по-твърдо или по-меко окачване. Не на последно място (нищо, че няма някакво особено отношение към управляването на автомобила) можете да избирате какъв да бъде вашият навигатор – мъж или жена. Функциите на навигатора са да ви помага в шофирането, като ви съобщава непрекъснато оптималната скорост, с която трябва да карате, предстоящите завои и евентуални наклони или неравности по трасето. Ако пък сте от шофьорите, които рядко употребяват спирачката, ще трябва да търпите виковете на ужас, които надава вашият навигатор преди всяка катастрофа.

Най-голяма трудност вероятно ще срещнете не в битката с вашите компютърни противници, които и без това не се отличават с особено количество AI (изкуствен интелект), а с контролите за време. Така наречените Checkpoints могат да се окажат трудно преодолимо препятствие по пътя към по-дълга игра. Не случайно споменавам времетраенето, тъй като, както знаете вероятно от собствен горчив опит, игралните автомати се отличават с невероятната си способност да изпразват бързо джоба. Това се дължи на факта, че игрите за тях са построени по начин, който ви позволява да спечелите бързо няколко нива и след като се закачите веднъж на въдицата и решите, че се справяте добре, в следващия момент да похарчите маса пари, за да успеете да ги превъртите. Точно такъв е случаят и със SEGA Rally 2. Авторите са запазили тази неприятна особеност на игралните автомати и във версията за PC. Със сигурност ще спечелите първите две-три писти без особени усилия, но за сметка на това после идва часът на истината и ще ви се наложи да се борите с нокти и зъби за всяка десета от секундата. Не се ли справите, играта свършва и ще е необходимо да започвате отначало. Единственият режим, в който контролите за време липсват, е Time Attack, където целта е да поставите рекорд за време – за една обиколка и за цялата писта. В аркадния вариант имате право на тренировка преди същинското състезание, но вече ще се борите ламарина до ламарина с компютърните пилоти. В 10 Year Championship ви очаква безкрайна поредица от състезания, като стартирате задължително от последното място и при успех бавно се придвижвате напред в класирането към заветната цел – спечелването на шампионата. Иначе авторите от SEGA са се погрижили и за почитателите на играта в мултиплейър, която е в два варианта. Първият е традиционният за конзолите Splitscreen, наречен 2 Player Battle, а вторият е класическа игра в мрежа.

SEGA Rally 2 оставя много приятно впечатление, но има някои пропуски и недоизпипани подробности, които най-вероятно ще ѝ попречат да спечели симпатиите на геймърите. На първо място бих поставил безобразно ниското ниво на изкуствения интелект, който на моменти направо отсъства и така разваля удоволствието от играта в Single Player. Странно е и ограничението на разделителните способности до 800/600, като се има предвид, че на пазара вече масово се предлагат изключително мощни 3D-ускорители като Voodoo 3 и TNT 2. На места дразни типичният за конзолите интерфейс, който е доста постен и тромав в сравнение с други заглавия в жанра. Независимо от тези недостатъци SEGA Rally 2 е прилична игра, със заслужаващи внимание качества, но не ѝ предричам успех в битката със заглавия като Colin McRae Rally или TOCA 2, които са станали еталон в симулациите на ралита.

Владо Георгиев







CIVILIZATION II TEST OF TIME



Тази година със сигурност ще се запомни като "Годината на Civilization" :-) Досега феновете вече имаха възможност да пробват стратегическите си умения с Alpha Centauri и Civilization: Call To Power. Сега пък Microprose хвърлят на пазара нов вариант на оригиналната култова стратегия на Sid Meier под името Test of Time. След противоречивите отзиви за Alpha Centauri и Call To Power появата на обновената Civilization 2 се очакваше със сериозен интерес. Още отсега мога с чиста съвест да ви кажа, че Microprose не са се изложили.

Първото, което прави впечатление след инсталацията на Test of Time, е, че имената на Sid Meier и Bruce Shelley напълно отсъстват от играта, въпреки че на практика това, което ви очаква, си е леко променен вариант на легендарната стратегия Civilization 2, която е дело именно на тях двамата. Слава Богу, Microprose не са пипали почти нищо по самата игра и са се задоволили предимно с промени в графиката и така са избегнали развалянето на магията, която винаги се е излъчвала дори само от името Civilization.

За незапознатите накратко ще разкажа за какво става дума в играта. Civilization е походова стратегия, в която имаме задачата да поемете съдбините на едно малко племе в дълбоката древност и постепенно да го превърнете в модерна супернация. Това става чрез откриването на нови технологии (в Test of Time те са над 100), заселването на нови територии, строенето на най-различни чудеса на света (доста повече от историческите 7) и естествено воденето на безконечни войни с досадните съседи, които по някаква незнайна причина също се стремят към световното господство. Кулминацията на играта е в построяването на космически кораби и завладяването на космоса. Всичко това, разбира се, е до болка познато на милионите фенове на Civilization. Сега нека видим какво ново са решили да ни предложат от Microprose.

Първото, което се набива на очи, са

новите дрехи на царя

или, казано с други думи, сериозно подобрената графика на играта. Не че оригиналната Civilization 2 изглежда кой знае колко зле, но от днешна гледна точка играта вече е доста поостаряла като оптика. Именно в тази насока Test of Time предлага сериозни подобрения. Графиката е 16-битова, всички бойни единици са анимирани, а дори и околната среда вече не е съвсем статична. Ако се вгледаме внимателно, ще забележите, че растенията се поклащат от вятъра, птичките се движат и т.н. Като цяло от графична гледна точка Test of Time не предлага никакви революционни новости, но спокойно може да се конкурира с Call to Power и бие по всички показатели Alpha Centauri.

Нововъведения има и в интерфейса. По принцип имаме възможност да ползваме леко подобрен вариант на оригиналния интерфейс (примерно в менюто на градовете вече има опция направо да минете на следващия град) или пък да пробвате чисто новия вариант, който екипът на Microprose е подготвил. В началото новият интерфейс вероятно ще изглежда малко

графика	звук	оценка
62	51	88

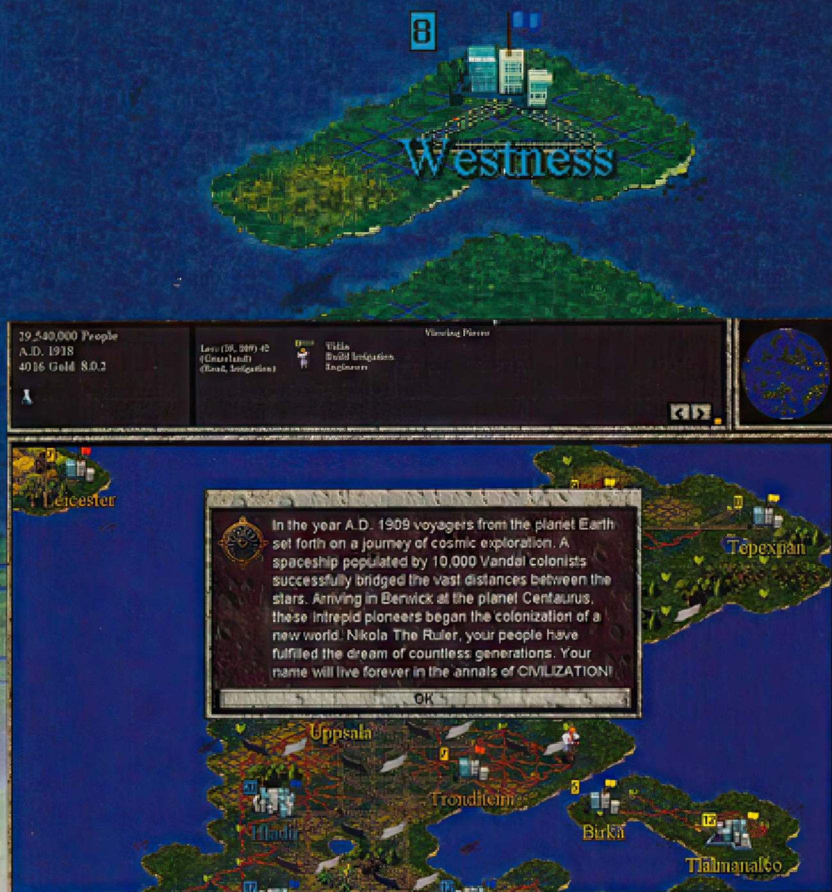
походова стратегия

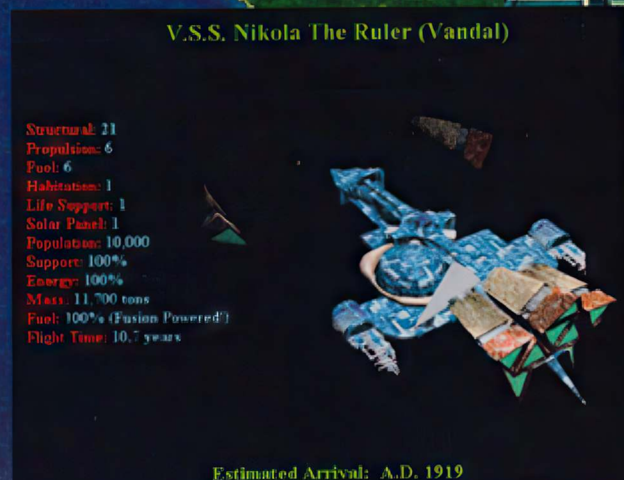
производител

Microprose
www.microprose.com

изисквания

Pentium 90
32 MB RAM, 2 MB Video





странно на Civ-ветераните, но след като поиграете малко и посвикнете с него ще забележите, че той в доста отношения дори превъзхожда оригинала като фунционалност. За съжаление и в Test of Time е останал един от най-сериозните недостатъци на Civilization 2, а именно че не можете да задавате на градовете повече от едно нещо за строене. Така, когато империята ви се разрасне, всеки ход започва да отнема по 10-15 минути само защото трябва да кликвате през 20-30 града, които са си изпълнили производствените задачи и очакват нови команди. Естествено можете да поверите на министъра на вътрешните работи управлението на строежите, но тогава пък ще се сдобиете с един куп излишни сгради и може да се окаже, че градовете ви въобще не са подготвени за поредната вероломна аката на комшиите.

Както вероятно сте забелязали, всичко споменато до тук е свързано предимно с оптиката и няма пряко отношение към самата игра. Бързам да ви успокоя, че Test of Time съвсем не е само Civilization 2 с леко подобрена графика. Новата творба на Microprose предлага няколко съвсем нови вида игри, които ще гарантират на всички фенове достатъчно дълго време пред мониторите. Първият вариант е обикновената Civ 2, която си е 1:1 с оригинала. Нещата започват да се променят като изберете Extended Original Game. На практика това също си е Civ 2, но са включени и доста нови технологии и бойни единици, които удължават кампанията с няколко десетки хода. След като изстреляте космическия си кораб, ще можете да продължите играта едновременно на Земята и Алфа Кентавър, като на новата планета можете да строите цял куп уникални бойни единици. След това с помощта на новата придобивка Starport пък ще можете да ги пратите на Земята и да изненадате неприятно противниците, които още си нямат база на Алфа Кентавър. Не по-малко интересни са новите варианти на тема

научна фантастика и фентъзи

В тях ще трябва да разучаваме напълно нови технологии и ще разполагаме със съвсем различни бойни единици. За съжаление, така е само на пръв поглед. След 10-15 минути игра ще забележите, че на практика само са сменени имената на единиците и технологиите и основната интрига ще се състои в това да откриете, на коя точно технология или единица от оригинала съответства това, което току-що сте си построили или открили :-) От друга страна пък, този подход има предимството, че не е разрушен балансът на играта. А и докато видите всичко, което са измислили програмистите, ще мине доста време. След това ще ви остане да се занимаете и със сценария Midgard. Той е изцяло в стил фентъзи и е направен доста интересно.

Ако имате време в излишък, може да обърнете внимание и на опцията за multiplayer. Тя не е съвсем нова (имаше я вече в CivNet), но за пръв път се появява в официално стандартно издание на Civilization. Предвидени са игри през Интернет, горещ стол (няколко души на 1 компютър) и по модем. За съжаление, обстоятелството, че една партия на Civilization отнема поне 9-10 часа едва ли ще позволи кой знае какво популяризиране на multiplayer-версията на играта, въпреки че тя предлага доста интересни възможности.

Искам специално да отбележа и системните изисквания. Дори с P100 и 32 Mb RAM вече ще можете да играете без никакъв проблем, което пък прави тази гениална стратегия достъпна на най-широк кръг геймъри.

Никола Дърпатов



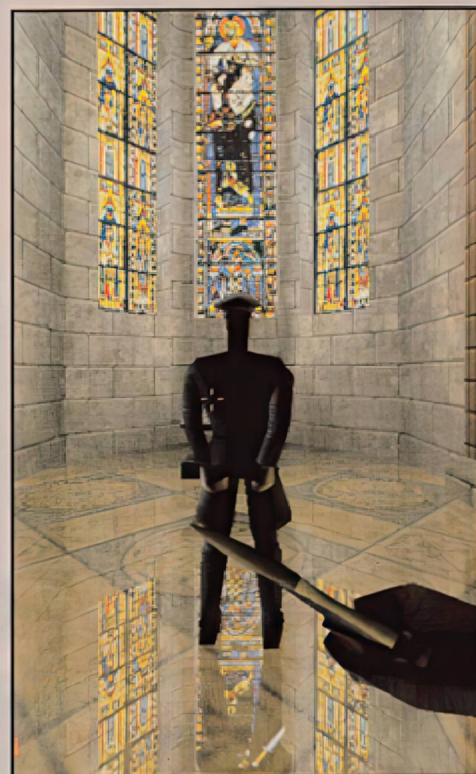




Замисляли ли сте се откъде тръгва историята на триизмерните екшъни? Повечето геймъри свързват възхода на този тип игри с митичния Doom и неговия създател Джон Ромеро, който и в момента продължава да се поти над набедената за хитова игра Daikatana. Малко хора обаче си спомнят, че прародителят на всички пространствени екшъни всъщност е съвсем друг. Той отново е продукт на легендарната фирма Id Software и се нарича Wolfenstein 3D. В него диверсантът Би Джей Блазкович беше изпратен с гол в ръката нож в тила на фашистката армия и трябваше да направи на пух и прах плановете на Хитлер&Ко да завладеят света. Тук за първи път производител на компютърни игри използва перспективата през погледа на героя.

Сигурно вече се питате какво общо има всичко това с новата игра Mortyr. Условно казано, този нов триизмерен екшън може да се приеме за продължение на Wolfenstein 3D. Всъщност това е третата игра от този тип, където главният герой е принуден да се бори с войските на Третия Райх. Да си призная честно, доста отдавна чакам това да се случи. Надявах се обаче производителят отново да е компанията Id Software, която е всепризнат корифей в сферата на пространствените патаклами. За жалост, трябваше да се задоволя с продукта на неизвестната полска фирма Mirage, която си поставя амбициозната цел да създаде Wolfenstein на новото време.

Колкото и тъжно да звучи обаче, геймърската индустрия изглежда става все по-консервативна и по-консервативна. Навремето Wolfenstein 3D се смяташе за малко скандална игра и дори беше забранена в Германия, където всяко споменаване на нещо, свързано с нацистката проблематика, се смяташе за абсолютно табу. Въпреки това обаче играта имаше небивал касов успех по целия свят. Проблемите на Wolfenstein обаче са нищо в сравнение с патилата, които преживява нейният правнук Mortyr.



графика **86** звук **72** оценка **70**

3D екшън

производител

Mirage
www.mortyr.com.pl

изисквания

Pentium 300, 64 MB RAM, 3D Video >4 MB,





Този триизмерен екшън е на път да разтърси из основи пуританска Америка макар и напълно незаслужено.

В началото на лятото играта изненадващо остана без фирма-разпространител. Interactive Magic, които се бяха нагърбили с продажбите, зарязаха производителите от полската фирма Mirage буквално в разгара на рекламната кампания. Оказа се, че повечето продавачи отказват да се нагърбят с разпространението на играта. Първоначалното обяснение беше, че опаковката, който е аранжирана със стилизиран пречупен кръст, пропагандира фашисткатa идеология. Следващата причина за отказа беше "агресивното" й съдържание. По-нататък фирмите отбиваха предложенията за продажба на Mortyr под предлог, че тя попада в много пренаситена категория.

Всички тези обвинения са абсолютно безпочвени, но фактът си е факт – Mortyr трябваше да е на пазара още през май, но вместо това остана без фирма-разпространител. Има твърде голяма вероятност играта да се окаже жертва на американската цензура. След развода с Interactive Magic производителите са се захванали с никому неизвестната фирма Crowin Software Studios, която дори и да се нагърби с тази задача, надали ще успее да й осигури приемлив пазарен успех. А всъщност играта е по-скоро антифашистка, появява се в момент, когато пазарът на триизмерни екшъни не е твърде пренаселен и е направо безобидна по отношение на насилието в сравнение, да кажем, с Blood 2, Kingpin или пък дори SiN. Въпреки това невинната провокация на Mortyr със стилизираните пречупени кръстове вероятно ще я хвърли право в безмилостните нокти на закоравелите моралисти. Всъщност е доста тъпо да се каже, че именно поляците, които най-много са патили от безчинствата на Третия Райх, ще тръгнат да пропагандират нацистка идеология.

А иначе сценарият на играта е доста любопитен. Той е нещо средно между сюжета на "Завръщане в бъдещето" и "Фатерланд". Годината е 2093. Попадаме в едно мрачно бъдеще, където фашистка



Германия е успяла да спечели Втората световна война и да наложи на останалите държави своя Нов световен ред. Изведнъж обаче серия унищожителни природни катаклизми връхлита Земята. Всичко изглежда така, сякаш краят на света е съвсем близо.

В този момент на сцената се появява прогресивно мислещият генерал Юрген Мортир. Той е офицерът, отговорен за всички проекти на германската армия, която засягат високотехнологичните оръжия. В хода на изследванията си той открива неопровержими доказателства, че природните бедствия са предизвикани от фашистки експерименти с пътуване във времето. Оказва се, че нацистите са спечелили Втората световна война именно благодарение на тази технология. Юрген Мортир се натъква на поверителна информация, че Гестапо разполага с работеща машина на времето в едно от своите секретни подземия.

Потресен от своето откритие, генералът решава да обърне гръб на фашистката кауза и на всяка цена да спаси света. Той изпраща своя син Себастиан обратно в 1944 година със задачата да спре проекта за машина на времето, дори това да промени хода на световната история. Оттук започва и вашето приключение. Въоръжен с командоски нож, младият Себастиан Мортир трябва да открие начин да се пребори с легионите на Тре-

тия Райх и в последствие да предотврати задаващия се всемирен катаклизъм.

Всъщност играта е разделена на две части – в миналото и в бъдещето. Първата половина на Mortyr представлява осъвременен вариант на класическия Wolfenstein 3D. Героят е принуден да се сражава с обикновени фашистки войници, безмилостни командоси от SS, щурмбандфюрери и дори с нацистки танкове. Арсеналът му е тематично подбран по каноните на Втората световна война. Освен есесовската командоска кама Себастиан Мортир може да се въоръжи и с типичния фашистки пистолет Люгер Парабелум, карабина Маузер (с изключително досадно ръчно презареждане), шмайзер MP-40, картечница MG-42. Разрушителният арсенал на вашия герой се състои от противотанков гранатомет (Panzerfaust) и ръчни гранати M-24 в стил Митко Бомбата от "На всеки километър" (ако си спомняте този фундаментален соцекшън). Създателите на Mortyr са подготвили и специална изненада за поклонниците на Quake, които са свикнали да обсипват врага с ракети, докато подскачат насамнатам. Нали си представяте какво би станало в реалния живот, ако някой се опита да стреля с гранатомет, когато се намира във въздуха...

Докато броди из мрачните укрепления на фашистката армия, Себастиан Мортир трябва да открие и събере на едно място всички чаркове, които са необходими за пътуване във времето. Това обаче е само половината от мисията на вашия герой. След като подкарва нацистката машина на времето той се пренася обратно в далечното бъдеще, където последователите на Адолф Хитлер продължават да се борят за световно господство, но с далеч по-модерни средства. Себастиан Мортир е принуден да се преквалифицира във футуристичен командос, който трябва да се сражава с армия от кибернетично модифицирани неонацисти и техните механични бойни машини. Героят е принуден да зареже почти цялото си архаично въоръжение и да го замени с лазерни пистолети, високоскоростни реактивни оръдия, плазмени пушки, огнемети и устройства за мозъчен контрол. От старовремския арсенал нашият човек може да разчита само на своя пистолет Люгер и пушка Маузер. Боеприпасите за тези оръжия обаче са твърде ограничени и вероятно ще ви стигнат само докато се преборите за първото си супермодерно пушкало...

Обективно погледнато обаче, Mortyr е просто следващият опит да се изтупа от нафталина една геймърска легенда. Като се изключи приликата с прародителя на всички триизмерни екшъни, това си остава просто поредният представител на своя жанр. Играта е нарисувана доста добре, предизвиква носталгията на по-старите геймъри, съдържа интересни хрумвания, но за жалост е небрежно изработена. Първото нещо, което прави лошо впечатление, са нескопосано направените фигури на противниците. Повечето есесовски бойци са като лоши имитации на Пинокио, движенията им наподобяват марионетки, управлявани от некадърен кукловод, а изкуственият им интелект е под всякаква критика.

За сметка на това обаче графиката на нивата в Mortyr наистина заслужава суперлативи. В някои отношения тя се доближава до качеството на Unreal, която все още си остава еталон по отношение на изображението. Най-впечатляващи са атмосферните ефекти като дъжд, сняг и мъгла, огледалните повърхности, динамичното осветление и може би най-вече ефектно пръскащите се прозорци. Както повечето творения на малки и неизвестни фирми обаче, Mortyr се нуждае от сериозно шлифоване. Ефектът от бомбастичното изображение се разваля от често размазващите се текстури и изключително тежкия енджин, който може да стопи лагерите дори на RIVA TNT, колкото и невероятно да звучи това. Но какво да се прави, в такива случаи мога да кажа само едно – хубава работа, ама полска. Все си мисля, че ако Id Software не робуваха на тъпия щатски консерватизъм, може би щяхме да станем свидетели на един прекрасен Wolfenstein 3D – Part III...

Момчил Милев













Играли ли сте някога голф? Аз лично не съм, а и след като пропадна идеята за игрище около Банкя, едва ли някога ще имам това щастие. Покрай голямото количество хитови заглавия, като че ли незаслужено пренебрегнахме голф-симулациите, които иначе се радват на дълга история и голяма популярност. Може да ви прозвучи странно, но голфът е един от най-често употребяваните за компютърни игри спортове. Това не е случайно, тъй като той е сравнително статичен, което пък от своя страна е предпоставка за умерени изисквания към системата. С възможностите на съвременните компютри голфът се превръща в зрелище и удоволствие, граничещо с реалността. PGA Golf е типичен пример в това отношение. Различните трасета са моделирани чудесно. Играчът изглежда перфектно, а движенията му са съвсем истински. За атмосферата на състезанието могат да бъдат казани само суперлативи. Това впечатление се допълва и от остроумните реплики на професионалните коментатори, наети от Sierra за проекта. С разработената от авторите ReadyPlay-технология ще имате възможността да играете едновременно с вашите противници, да наблюдавате техните грешки и успехи като не е необходимо да изчаквате всеки техен ход, за да направите вашия удар.

А иначе правилата в голфа са пределно ясни и прости. Стандартното състезание се състои от игра на 18 дупки. За всяка дупка предварително са определени максималното количество удари (Par) за вкарване на топката. Ако направите повече, ще получите "+" точки, а ако се справите с по-малко удари, "-" точки. И естествено печели този, който след осемнадесетата дупка има най-малък точков актив.

В някои от голф-симулациите проблем създава изборът на подходящия за конкретната ситуация стик. За щастие, в PGA Golf това става автоматично и единственото, което се иска от вас, е да съобразите силата и насочеността на удара с разстоянието до дупката и посоката на вятъра. Трудности можете да срещнете при преодоляване на различните препятствия, с които са изпълнени отделните трасета. Най-често това са: пясък, водни басейни, неокосена трева, гора, храсти. Ако ударът ви попадне във вода или храсталак, ще трябва да го повторите като топката се поставя непосредствено пред препятствието.

В PGA Golf можете да се пробвате на седем перфектно рендерирани трасета, които са почти точни копия на реално съществуващи. Петнадесетте различни камери ще ви дадат възможността да прецените по-точно ситуацията, в която се намирате и да изберете по-лесно успешната стратегия. За добрата ориентация спомагат и анимираните флагчета, които показват къде точно се намира дупката. Това е особено важно, тъй като понякога тя е на повече от 400 метра или е скрита зад гора или някое възвишение.

По отношение на контролите авторите от Sierra предлагат много интересно решение. Играчът се управлява единствено с мишката. Това, от една страна, е много удобно, но със сигурност ще създаде маса проблеми на новаците в компютърния голф. Всяко не премерено движение изважда играча от равновесие и след известно залитане, той се тръшва на земята. Това, разбира се, е придружено с порядъчна доза цветисти коментари.

Като цяло PGA Golf е прилична спортна симулация, която привлича вниманието с перфектна графика и голяма доза реализъм. Така че ако имате желание да опитате нещо по-различно, не се колебайте да се потопите в атмосферата на един от най-скъпите спортове в света.

Владо Георгиев









Преди да избледнеят напълно спомените ми от Commandos: Beyond the Call of Duty, се появи ново предизвикателство, което ме накара да сложа продупчената от куршуми войнишка каска и да се включа в екипа на смелите мъже, допринесли за победата над Райха в периода 1941-45 година. Както вече се досещате, главните действащи лица в H&D са командоси, но за разлика от гореспоменатата игра на Eidos, тук ще се сблъскате с един уникален хибрид, който съчетава в себе си елементи на 3D-екшън, стратегия в реално време и тактическа военна игра.

Съдейки по заглавието, сигурно сте си помислили, че вашите командоси са въпросните "скрити и опасни". Парадоксалното в тази игра обаче е, че това всъщност са враговете (нацистите), които обикновено излизат на бял свят, когато вече е твърде късно и всички от екипа ви лежат в локви кръв.

графика	звук	оценка
87	82	74

екшън/стратегия в реално време

производител

Illusion Softworks / Take2
www.illusionsoftworks.com

изисквания

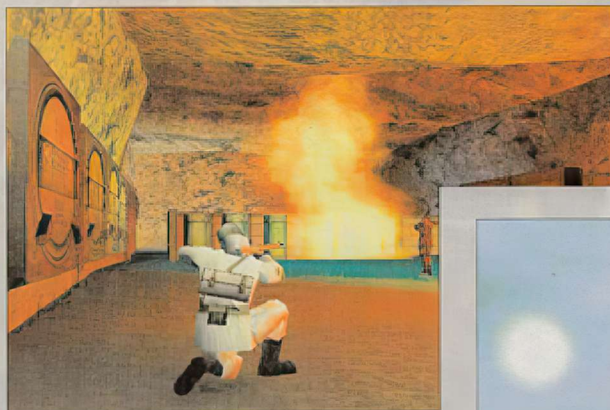
Pentium 266
32 MB RAM,
3D Video, DirectX 6.1

Първите няколко минути, които прекарах с играта, бяха наистина зашеметяващи: уникална музика, създадена сякаш за следващия филм на Спилбърг с WWII-тематика, прекрасни анимирани брифинги, в които висококачествената и реалистична графика ви кара да мислите, че гледате архивни кадри от WWII...

В Hidden&Dangerous управляваме малка групичка от съюзнически войници, които изпълняват мисии дълбоко във вражеската територия. В началото на играта трябва да изберете 8 от общо 40 войници, повечето от които са членове на SAS (Special Air Services), най-елитните подразделения в британската войска. За разлика от Commandos, тук мисиите са разделени на кампании (общо 6), като всяка от тях включва по няколко отделни сценария. Всяка кампания наподобява филм (от типа на "Мръсната дузина" или "Където рискуват орлите") и макар различни, задачите в нея водят до една обща цел. Във всяка мисия участват винаги четирима командоси. Играта значително напомня по структура на Rainbow Six и Special Ops (управляваме едновременно няколко души, наблюдавайки всичко от third person перспектива).

Hidden and Dangerous е може би първата игра, за разучаването на чийто интерфейс ми бяха нужни цели 3 часа. И то само за основните неща... Само аз си знам колко пъти умряха клетите ми командоси, докато отчаяно се борех с множеството клавиши и крайно неудобното тактическо меню. Това се дължи, от една страна, на пълната липса на tutorial или дори въвеждаща мисия с по-ниска трудност, но найвече на несполучливия интерфейс.

На пръв поглед отделните войничета от екипа ви се управляват като Лара и сие (има и first person режим, който обаче е почти излишен), но само след половин час игра ще ви стане ясно, че ако контролирате хората си поотделно, няма да стигнете далече. Разковничето към успеха се нарича teamwork (работа в екип), но точно тук се крие и най-големият проблем на играта. Ако влезете в тактическото







меню и се опитате оттам да зададете сложни заповеди и маршрути на хората си, ще станете свидетели на нещо като "Плевенската трагедия". За секунди малоумниците от екипа ви се разбягват на различни страни, едни спират, други залецват, а трети правят всичко възможно да бъдат видени от възможно по-широка аудитория, което неизбежно води до светкавичната смърт на поне двама от тях. Когато се окопитите (ако все още има живи), сигурно ще опитате да възстановите реда и дисциплината в разпасаните редици като собственоръчно се заемете с командването на хората си. Това означава да изберете някой от "великолепната четворка", който да играе ролята на лидер и да поемете контрола над него. С помощта на команди като "следвай ме" и "спри" ще можете поне временно да накарате останалите непрокопсаници да вървят след вас. Идилията бързо прекъсва, когато някой от войниците ви хукне без видима причина точно в обратната посока, след което настъпва онази любима анархия, която почти винаги завършва с "Load Game". Гореописаните проблеми се дължат на AI-то, което, макар и да е на доста добро ниво, не отговаря на една толкова прецизна стратегия. В играта има и друг много странен момент – макар че по правило командосите трябва да са скритите и безшумни професионалисти, в H&D вие се чувствате като дивеч, а не като ловец. Нещата по време на игра стоят горе-долу така: дълбок мрак, в който едва различавате хората си, чувствате се сякаш газите в "небрано лозе", неусетно войниците ви падат един след друг като зрели круши, пот избива по челото ви, туп-туп-туп, ето че и последният командос се превърна в боен трофей за нацистиките войници. Въпросите "Ама откъде дойде", "Кой по кого стреля" и "Какво става" са напълно безпредметни, защото логичен отговор на тях просто няма. Вашата задача се състои в това да управлявате лидера и да се надявате, че останалите командоси няма да гушнат букета при престрелките, защото те, за разлика от вас, знаят откъде се стреля. Управляваният от вас водач просто стои безучастно (защото не можете да загреете какво става) и се напъва неистово да разбере откъде всъщност идва стрелбата.

Учудващо е, че вместо да ви стимулира да мислите тактически, като предварително разучите вражеските позиции, играта винаги ви поставя в ситуация, в която сте принудени да минете мисията по възможно най-хамалския начин в стил "shoot 'em all up".

Сред недостатъците са и напълно безполезният бинокъл, лесната загуба на ориентация, която ви принуждава непрекъснато да гледате картата и прекалено голямата роля на случайността в играта. Неприятни са и множеството бъгове, които ви съпътстват още от конфигурационната програма на играта, което може да стане причина въобще да не можете да подкарате Hidden&Dangerous.

Не ме разбирайте погрешно – H&D има качествата да засрами конкуренцията по всички възможни пунктове, защото безспорно е най-красиво изглеждащата и акуратно разработена игра за Втората световна война.

Изключително добро впечатление прави реалистичното въоръжение на командосите ви (ще можете да използвате британският автомат "Стен", прочутият двуостър боен нож Fairbairn and Sykes, както и леката 7.62 мм картечница "Брен", а по-късно дори немския "звяр" Panzerfaust). В някои от мисиите ще имате уникалния шанс да управлявате автентични превозни средства като например немска лимузина, широко използвания през войната камион Опел "Блиц", прочутата бронирана кола SdKfz Hakl и дори танк "Тигър". Прибавете към това потресаващо реалистична графика и атмосферни условия, както и перфектни звуци и ще разберете, че H&D не е случайна игра. Със съжаление си мисля обаче, че е била издадена набързо (за което стопроцентово са виновни разпространителите), преди да бъдат отстранени несъвършенствата и бъговете. Освен това чехите от Illusion не са били съвсем наясно какво точно са искали да направят – игра, клоняща към екшъните или към тактическите стратегии. Не мога да преглътна лесно и факта, че през цялото време хората ми измираха като пилци, а чувството, че управлявам "наказателен отряд", а не командоси, така и не ме напусна до края. Толкова трудна игра едва ли би могла да се понрави на масовия геймър.

Убеден съм, че ако Illusion ѝ бяха посветили още три-четири месеца, H&D безпроблемно щеше да се възкачи на златния пиедестал за WWII-игри и на първите места в класациите. В сегашния си вид играта се нуждае от наистина солиден patch, който вероятно ще бъде с размерите на средностатистическа походова стратегия.

Никола Икономов

DISKWORLD NOIR

Някъде в пространствено-времевия континуум съществува един плосък свят с форма на диск, поставен върху четири слона, които пък са застанали върху гърба на гигантска костенурка. Този свят се нарича Discworld, а най-голямата му забележителност е знаменитият Анкх-Морпорк. Дори да претърсите цялата мултивселена едва ли ще намерите по-опасен град от него. Или по-миризлив... Лошата му репутация се дължи на многото крадци, убийци, бюрократи и не на последно място – на деликатесите на известния търговец Сам-Си-Прерязвам-Гръкляна Диблър.



"Виж Анкх-Морпорк и умри"

– казват хората, а това често става в един и същ ден.

В далечното минало този велик метрополис е имал действаща канализация, но сега тя е само легенда, а това определя и характерната му миризма. За нея допринася и великата мръсно-зелена река Анкх – единствената река в света, която е толкова замърсена, че водата в нея "тече" в твърдо агрегатно състояние. За самоубийците, които скачат в нея, съществува по-голяма опасност да се пребият при съприкосновението с повърхността, отколкото да успеят да се удавят (или задушат?). Ако не вярвате – моля, отрежете си филийка вода и се убедете сами!

Описвайки Анкх-Морпорк, не бива да пропускам Невидимия Университет – академичната институция, посветена на проучване и експлоатиране на магията във всичките ѝ форми. Откачените магьосници, кръвожадните демони и библиотекарят-орангутан съвсем не са най-страшните същества, които можете да срещнете из потъналите в прах аудитории на НУ... та нали има и студенти!

Патрицият, който управлява града, не е нито добър, нито мъдър, нито справедлив и точно това го прави наистина велик владетел... Но не съдете твърде строго за този титан на практическата логика – никой човек не е идеален, особено в Анкх-Морпорк. Законите на града са прастари и страшно сложни, но за щастие не се налага да се спираме на тях, тъй като и без това никой не ги спазва.

графика	звук	оценка
79	83	97

куест на Тери Пратчет

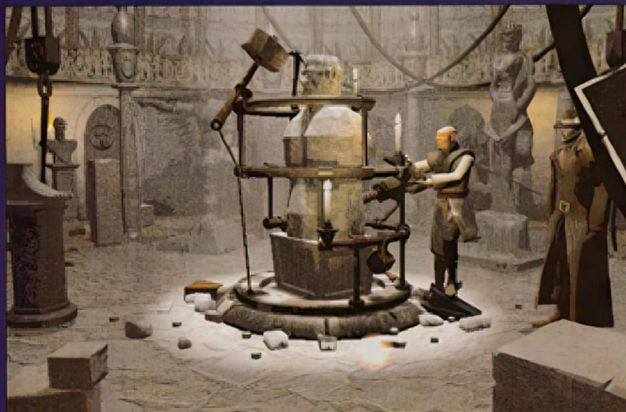
производител

Perfect Entertainment
GT Interactive

"Всеки е виновен за нещо"

- гласи една известна пословица. Повечето хора дори не знаят що за животно е този "закон" и дали става за ядене. Истинските правила в града се определят от Гилдиите – сдружения на бизнесмени с общи интереси и професии, които притежават много власт и влияние и са важен елемент от сложната машина, наречена Анкх-Морпорк. Например Гилдията на Убийците се разправя собственоръчно с извършителите на всяко нелицензирано убийство, така че ако имате зъб на някого, най-добре да се обърнете към нея, вместо да поемате нещата в свои ръце. Оттам ще свършат работата чисто, професионално и най-накрая ще получите дори фактура, която можете да използвате за облекчаване на данъците си. Други важни сдружения са Гилдията на Просяците









(която събира пари от богатите, за да не им праща миризливите си членове на гости) и Гилдията на Крадците, Обирджиите и Обединените Търговци (която регламентира сложните икономически и социални отношения капиталист-престъпник). Най-жалка и смешна е Гилдията на Учителите, чиято професия се счита за малко по-лоша от това да си безработен.

Градската Стража би трябвало да защитава правата на гражданите и да се бори с престъпността. Всъщност стражите най-често са загрижени единствено за собственото си оцеляване – физическо и финансово. Стражата се състои от събрани от кол и въже хора, тролове, джуджета и не-мъртви, както и ефрейтор Нобс, който трудно може да бъде причислен към някоя от тези групи. Отличителни черти – тъпи, мързеливи, некомпетентни и некадърни. Единствено техният лидер – капитан Ваймс, може да бъде някаква заплаха за благоденстващите престъпници, стига само да се откъсне за известно време от бутилката…

Създателят на този забележителен град, както и на целия свят Discworld, се нарича

Тери Пратчет – един от най-популярните съвременни писатели

Със своите щури фентъзи-пародии той отдавна е получил световна известност и в родна България също има доста негови фенове. Освен с оригиналните си книги Пратчет е известен и със своето увлечение по компютрите. Discworld Noir е четвъртата игра, вдъхновена от неговите писания. Днес едва ли някой си спомня първото Discworld-заглавие – текстово приключение, издадено в началото на 80-те. Следващите две игри – Discworld и Discworld II, са създадени от Perfect Entertaiment и са известни на всеки по-отракан куестаджия. Най-новата разработка по темата е дело на същите хора, но в никакъв случай не може да бъде определена като поредното сапунено продължение (иначе вероятно щеше да се казва Discworld III и нямаше да заслужава повече от две странички рецензия). Напротив – Discworld Noir е новаторско и оригинално заглавие, което спокойно може да конкурира дори куестовете на Lucasarts. Самият Пратчет е взел дейно участие при разработката на играта, дори в един момент станал толкова досаден, че дизайнерите му казали да ходи да си пише книгите, а правенето на игри да остави на тях (това е само непотвърден слух, разбира се, но като се имат предвид личността и характера на Пратчет е много вероятно и да е истина).



Фабулата на старите Discworld - игри неизменно се въртеше около перипетиите на несполучилия магьосник Ринсуинд. Те правеха най-голямо впечатление с абсурдния си хумор и многото ситуации, взаимствани от книгите на Пратчет. Точно тук се забелязват и най-големите разлики между Discworld Noir и неговите предшественици. Лековатият майтапчийско-пародиен стил е отстъпил място на черния хумор, характерен за по-късните книги на Пратчет. Заемките от книгите са доста по-малко и вече нямате чувството, че играете история, която предварително сте чели на хартия, но, повярвайте ми – историята наистина си я бива!

Discworld Noir представлява

класическо криминале в стил "Малтийският сокол"

Най-шантавото обаче е, че действието не се развива в Лондон, Париж или Ню Йорк, а в смърдящия Анкх-Морпорк! И все пак ще се чувствате, сякаш сте в някой от изброените градове или дори във всички тях едновременно – гъстата, зелена мъгла, стелеща се около река Анкх с нищо не отстъпва на английската, магическите светлинни реклами напомнят на нюйоркски неони, а развратът и хазартът са достойни за Франция. Има дори малцинствени групи – тъпите тролове страшно приличат на негри, а джуджетата сякаш са жители на Чайнатаун. Прибавете към това и непрекъснатия сумрак, дъждовете, светкавиците и криминалето е почти готово.

Остана само да се запознаем с главния герой, който е наистина странна птица – частен детектив Лютън. Представете си мъж с остър ум, квадратна челюст, ниско

нахлупена широкопола шапка и задължителния за жанра шлифер. Добавете към това песимистичен мироглед, способност при разговор винаги да намира най-подходящата реплика и талант неизменно да бъде на погрешното място в погрешния момент. Е, вече имате представа кой е частен детектив Лютън – пред него Шерлок Холмс, Еркюл Поаро и Филип Марлоу изглеждат като пионерчета пред комсомолския секретар.

С течение на играта от откъслечни реплики, подхвърлени в диалозите, научаваме доста за миналото на нашия герой. Преди години Лютън е бил изхвърлен от Стражата за корупция (в Анкх-Морпорк – не може да бъде!). По същото време неговата любима Илза го изоставила внезапно и без никакво обяснение - това е причината за студеното отношение на Лютън към всички представителки на нежния пол. След няколко години, прекарани в неуспешни опити за алкохолно отравяне, той решава да приложи ценния опит и връзките, които има от миналото, като започне кариера в бизнеса на частните ченгета. За жалост и в тази професия Лютън си остава все същия неудачник – клиентите са малко, за парите в портфейла му – да не говорим... И тогава в живота му се появява Карлота – задължителната за всяко криминале фатална жена. Мистериозна, привлекателна, хитра и много, много лъжлива... Всъщност трябва да свикнете с мисълта, че всеки ви лъже – в играта едва ли има персонаж, който от самото начало да е искрен с Лютън. Най-често трябва да измъквате истината насила, използвайки шантаж, измама, рушвети, детективска съобразителност и магарешко упорство.

Такава е съдбата на частното ченге

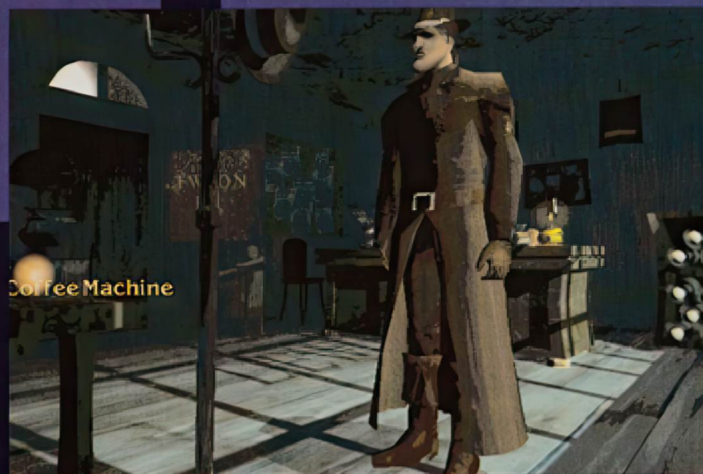
Карлота ви предлага богато заплащане за една наглед твърде елементарна задача – да откриете изгубения ѝ любовник Мънди. Естествено интригата се оказва много по-дълбока и Лютън скоро се забърква в страхотна каша. Ще разследвате паралелно няколко различни случая, които наглед нямат никаква връзка един с друг.

Скоро ще разберете, че всички "конспирации" се въртят около древен златен меч – Тсортския Ятаган (Tsortese Falchion по аналогия с Maltese Falcon). Това прастаро оръжие е създадено от богинята на недоразуменията – Ерата и очевидно носи сериозни проблеми на всеки свой притежател. В един момент ще се окаже, че Лютън разследва собственото си убийство. За да не развалям изненадата, няма да разказвам повече от сюжета на играта, а ще премина направо към описанието на

графиката и звуците

Ако си падате по игриви и жизнерадостни мелодийки, както и галещи окото пейзажи в нежнорозово и небесносиньо, ще останете разочаровани! Авторите на Discworld Noir са се постарали да създадат тежка и подтискаща обстановка, подходяща за трилър или филм на ужасите. Всички декори са тъмни и мрачни, на откритите пространства неизменно вали дъжд, гръмотевици раздират небето и колонките ви. Музиката е дело на Пол Вийр (лектор от Лондонския Колеж за Музика и Медии) и без съмнение постига своята основна цел – да създава напрежение.

На моменти аз се чувствах като герой от книга на Чандлър или Дашиел Хамет. Говорът (speech) също е много качествен, като ще имате възможността да се насладите на всевъзможни акценти. Тук обаче има и един доста дразнещ недостатък – репликите на героите не са синхронизирани с движението на устните им и тяхната мимика. Освен това при някои диалози се забелязват графични бъгове – например рязка смяна на два кадъра, без междинна анимация (съ-



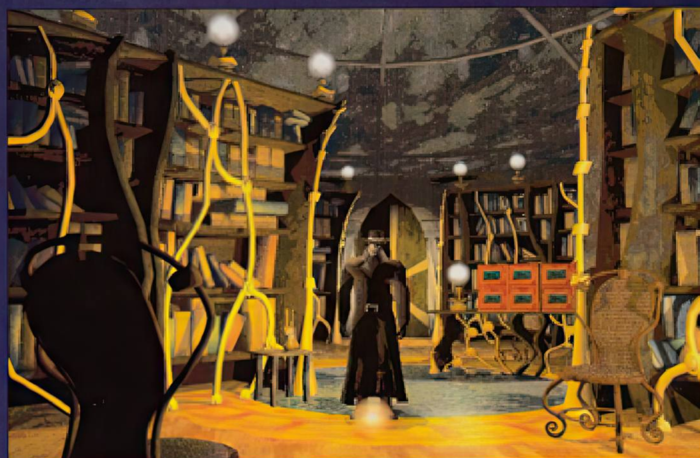












събеседникът ви е застанал с гръб към вас, а в следващия момент ви гледа право в очите). Но това са дреболии, които не могат да помрачат цялостното ми положително впечатление от играта.

Създателите на Discworld Noir обещаваха над 100-часов геймплей (времето, необходимо за минаване на цялата игра). Според мен тази цифра е доста преувеличена, но дори и 50 часа не са малко за куест. Да – Discworld Noir е дълга и сложна игра, но пък няма никакви нелогични пъзели и с повече търпение можете да се справите без помощта на солюшън.

Интерфейсът е подобен на този от предишните Discworld-игри – можете да "разглеждате" с десния бутон на мишката и да "използвате" с double-click на левия бутон. Към средата на играта Лютън придобива и някои свръхестествени умения, но няма да се спирам на тях, за да не ви съсипя удоволствието. Има едно много важно нововъведение – тефтера на Лютън, в който автоматично се записват всички факти и действащи лица по случаите, които разследвате в момента. Всяко късче информация, до което сте се докопали, спокойно може да бъде третирано като предмет от инвентара ви. Когато "използвате" ред от тефтера с някакъв обект, Лютън ще се опита да открие връзка между информацията, свързана с този ред и въпросния обект. От този тип са най-подлите загадки в играта.

Много голямо внимание е обърнато и на диалозите – действащите лица в Discworld Noir са десетки и абсолютно всеки крие някаква важна за вас информация. Когато влезете в разговор с някой от тях, имате възможността просто да говорите "общи приказки" или да насочите разговора към точно определена тема (предмет от инвентара или ред от тефтера). Ако не знаете добре английски или просто се отегчавате от дълги диалози, недейте да играете тази игра, защото тук те са повече и по-важни отколкото във всеки друг куест, който съм играл. Но тези разговори съвсем не са отегчителни или еднообразни – Лютън е спец по намиране на най-подходящата реплика и винаги знае какво да каже. Добре ще е да внимавате в диалозите, защото поне две трети от загадките се решават с тяхна помощ (ако не директно, то поне можете да получите някакъв намек от събеседника). И не забравяйте – всяка жена в криминале лъже и крие ужасна тайна (повечето мъже също)!

Discworld Noir е задължителна игра за всеки почитател на жанра. При сегашната куест-криза наистина рядко се появява толкова качествено заглавие. Ако сте почитател на Тери Пратчет, удоволствието от изиграването се удвоява. По мое мнение Discworld Noir е по-добра дори от Grim Fandango на LucasArts, така че – тичайте да си я купите!

Боян Спасов





BRAVEHEART

Напоследък все по-често и по-често успешен филм е последван от екшън-игра. Понякога резултатът е окуражителен, а понякога се получава пълна боза! На пръв поглед, като се знае репутацията на Eidos, можете отново да очаквате нещо подобно – да се въплътите в ролята на Мел Гибсън и да трошите глави и каски наляво и надясно! И много ще сбъркате – произведената от шотландската компания Red Lemon Studios игра няма НИЩО ОБЩО с едноименния филм!!! Всъщност истинското ѝ заглавие е Tartan Army и представлява много сериозна стратегия на тема боричкането между отделните шотландски кланове за земи, власт и богатство. Освен това концепцията на играта е нова и интересна – виждал съм много стратегии, но тази наистина не може да се оприличи на нищо от направеното досега! И, разбира се, по някое време се появява Eidos и показва закупените права за направа на игра по филма Braveheart. В резултат са променени някои имена на шотландски вождове, добавени са няколко филмови клипа с ОТВРАТИТЕЛНО качество и за озвучаване са използвани гласовете на истински артисти от филма. Клиповете наистина са неприятни за гледане и освен това обикновено нямат нищо общо със събитията в самата игра – например нападаме някой съседен шотландски клан, а гледаме кадри от битка между шотландци и англичани. Колкото до озвучаването – по-добре беше изобщо да го няма – дикторският глас е безизразен, скучен, монотонен и досаден! Въобще всичко, добавено от Eidos, стои като мърлява кръпка, направена от некадърен шивач!

Въпреки това,

ако сте любител на стратегиите, си струва да се занимаете сериозно с тази игра!

Тя се състои от две основни части – стратегическа (която наподобява донякъде Lords of the Realms 2) и военно-тактическа (или, казано по-простичко, битки в реално време) тип Myth 2. По време на стратегическата част ще трябва да ръководите производството на храна (farmers и bakers), добива на дървен материал и камък (за строеж), копаенето на желязна руда и коването на най-разнообразни оръжия, щитове и брони; освен това ще са ви необходими дрехи и бижутерски изделия (които могат да се продават или в случай на нужда директно да се обръщат в cash за хазната ви). С времето работниците ви трупат experience и повишават производителността си, а оръжейниците се научават да коват по-добри оръжия и брони.

Друг съществен момент на мирния живот е търговията – можете да изпращате кервани, които да пренасят стоки между ваши различни градове или да закупуват изделията на съседните кланове; освен това можете да обявите до пет вида от вашите стоки за продан и ако цената е изгодна, скоро чуждите търговци ще започнат да

графика	звук	оценка
65	60	80

стратегия в реално време

производител

Red Lemon Studios / EIDOS
www.eidos.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1







пристигат и да ви носят приличен допълнителен доход.

За да добиете представа колко сложна и комплексна е икономическата част на стратегията, ще добавя, че в едно владение може да има по един главен град (capital) и допълнителни селища, които да оползотворяват наличните ресурси на областта. Естествено можете да завоювате и чужди територии и градове – а общият брой на клановете е около СТО (за щастие, само шестнадесет от тях имат претенции за господство, а останалите са предназначени да бъдат жертви). Във всеки случай обаче няма да сте напреднали много и ще се окаже, че трябва да управлявате цял куп селца и паланки – и тук вече няма да можете без помощта на компютъра. Можете да оставите на опция "auto" управлението на търговията, добива на суровини и на производството, като укажете в какво съотношение да се разделят ресурсите military/people/trade и се намесвате, когато имате някакви специални изисквания или намерения (надявам се не е необходимо да ви споменавам, че е добра идея да обръщате повече внимание на важните погранични градове).

Най-важното е, че колкото и добре да развивате икономиката си и колкото и да са многобройни градовете ви, дори на най-ниското ниво на трудност няма да минете без сериозно количество битки. И като казвам битки, представяйте рицарски сражения между Дон Кихотовци! Много по-големи придобивки можете да постигнете, ако използвате измама, предателство, коварство и двуличие – въобще всяка гадория, за която се сетите, ще ви бъде от полза.

И още нещо – за разлика от много други игри, тук компютърът е много добър противник – той с огромно удоволствие използва срещу вас целия си наличен арсенал от подлости! Войските ви не могат да постигнат почти нищо, ако не са водени от предводители (leaders) и това автоматично прави лидерите първостепенна цел независимо дали е по време на битка или в мир. Например можете да нападнете и да убиете или пленните противников лидер в момента, когато е дошъл при вас с дипломатическа мисия и обратното – ако вашият вожд заедно с многобройните си елитни телохранители е отишъл на малко парти при съседите, изведнъж да извадите мечовете и да отрежете главите на събутилниците си.

Освен това отрядите ви могат да пленяват противникови кервани или под прикритието на нощта да изпратите малък отряд от "командоси" да обере някоя чужда съкровищница, да запали оръжейния склад или дори да ликвидира някой досаден вожд. Разбира се, излишно е да казвам, че можете да подкупвате противниковите лидери и ги примамвате в собствения си лагер или пък да ги оставяте да работят за вашата кауза в чуждия град... и освен това няма как да получите доказателство, че този, който се е съгласил да се присъедини към вас, не е всъщност нарочно изпратен шпионин.

Самите битки доста приличат на Myth 2 – водените от добри лидери ваши воини могат да изпълняват различни маневри или престроявания или да се втурват в устремна атака (charge). Ако врагът е успял да построи някакво укрепление, няма да можете да превземете съответния град без да сте разрушили предварително укреплението и за това обикновено ще имате нужда от тарани, стенобойни катапулти и подвижни кули (които се доближават до стените на укреплението, за да могат войниците ви да се прехвърлят безпрепятствено оттатък стените). Това прави защитеният дори само с keep град доста трудно превземаем, но имайте предвид, че дори и най-простото укрепление изисква огромни количества камък и дърво и по-добре не се захващайте с него, ако нямате развита икономика и ако не искате строежът ви да продължава няколко години.

И сега лошата новина – това са вече станалите традиционни графични бъгове! На теория играта освен софтуерния поддържа D3D и 3Dfx режими. На практика обаче май под D3D се има предвид Open GL, което е странна неразбория за компания с претенциите на Eidos. Ако държите да играете тази доста добра и много интересна стратегия, задължително инсталирайте от диска на PC Mania току-що излезлия patch.

Генко Велев

DARK STONE

Не знам дали Blizzard наистина ще успее да пусне до края на хилядолетието така чаканото Diablo 2, но за сметка на това цял куп компании изобщо не се колебаят да създават клонове на оригиналната игра. За съжаление, много от тези игрици са пълни недоразумения, но пък отвреме навреме се появява и нещо, което със сигурност си струва да се играе!

Именно такава добре направена имитация е и играта Darkstone на Delphine Software (надявам се, помните Fade to Black отпреди няколко години?). Интересното в случая е, че авторите явно добре са разучили силните и слабите страни на Diablo-то и са успели да направят много удачни изменения както като gameplay, така и по интерфейса.

За сметка на това едва ли ще откриете нещо особено оригинално в сюжета – след хилядолетия мирен живот под покровителството на богинята Kaliba страната Uma е нападната от огромна армия undeads и най-кошмарни демонични същества. Странното е, че тази армия на смъртта се предвожда от огромен и могъщ дракон – The Drakon Lord... Но легендите и старите книги разказват, че това е същият дракон, създаден преди хилядолетия от Kaliba да закриля и предпазва хората? Не минава много време и манастирът на богинята Kaliba е нападнат и опожарен, а монасите – пазители на божественото познание, загиват в неравна битка. Малко по-късно загадката се изяснява... Преди повече от десет години Drakil Tanan, един от монасите на богиня Kaliba, започва да изучава древното и забранено изкуство на некромансерите! Тайната му не остава скрита задълго и той е прогонен завинаги от манастира – но познанията, които вече е получил, са достатъчни, за да може да продължи напълно сам изучаването на черните магии! След няколко години Drakil Tanan става навярно най-могъщият маг в страната на Uma... но истинската сила получава, едва като се сдобива с артефакта Astral Hand! Този артефакт има наистина божествена мощ, тъй като е направен с помощта на най-черна магия от китката на самата Kaliba! Въоръжен с познанията си по некромансия и с помощта на артефакта, Drakil съживява и се вселява в тялото на умрелия преди хилядолетия крал – дракон и така на мястото на някогашния смирен служител на богинята Kaliba се появява страшният и всемогъщ дракон Draak! Единственото нещо, което все още може да го победи, е един друг артефакт – направеният от седем сълзи на богинята Time Orb... само че преди 1000 години седемте кристални сълзи са били разделени и укрити от различни хора! Те могат да се намерят само от безстрашен adventurer с "pure heart" – и това е единствената надежда на страната Uma!

Предполагам, че не е трудно да се досетите – тази безстрашна личност с "чисто сърце" и единствената надежда на Uma сте вие!

Преди обаче да започнете да доказвате дали наистина сте толкова храбър и дали сърцето ви е точно толкова чисто, колкото е необходимо, ще трябва да си създадете персонаж. Това е доста





графика	звук	оценка
74	87	76

Diablo-подобен екшън

производител

Dolphine Software
Gathering of Developers

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM, 4 MB Video Card











елементарен процес – все пак играта не е истинско RPG от ранга на Baldur's Gate; освен това ще трябва да си изберете и другарче – спътник! Можете да избирате между осем male и female класове и в single play ще управлявате пряко единия от двамата герои, докато другият ще изпълнява предварително зададените му команди. Спокойно можете да вземете за член боец един як fighter (или амазонка), а отзад да ползвате безценната подкрепа на някой дърт магьосник. При това не е проблем да оставите на компютъра да управлява магьосника и да мята разрушителни магии, като при нужда можете светкавично да превключвате директното управление на който от двата персонажа си пожелаете (и всички магии са player-friendly, т.е. не е възможно да ви нанесат вреда, дори да се окажете в самия център на някой fireball).

Първата ви стъпка в ролята на безстрашен герой е в централния град на Uma, където ще можете да преминете един кратък tutorial. Ще обиколите наличните магазини – armory, healer, кръчма (героите ви трябва редовно да похапват), magic shop, ще можете да потренирате (безплатно) и да се научите как да се биете с melee weapon, с магии и с метателни оръжия, и особено важно – ще се срещнете с местната учена глава – дългобрад плешив професор, който срещу стабилно заплащане ще ви научава на различни допълнителни умения.



Всеки от персонажите ви може да научи до осем skills и сред тях ще има някои, които са наистина безценни – като например "trade" и "identify". Уменията имат различна степен на владеене и като трупате experience points, ще можете да напредвате и да ставате все по-добри в избраната област! Разбира се, за всяка степен ще трябва да се връщате при професора и да си носите по няколко добре натъпкани кесии със жълтици! Въобще старата несправедливост – вие им спасявате живота, а пък те през това време ви скубят яко портмонето – съдейки по цените, този професор и собственикът на magic shop-а сигурно са най-богатите хора в страната!!!

В града има и банка, където може да си внасяте натрупаните жълтици, за да не ви се пречкат и да ви заемат мястото в inventory-то (което не е малко, но пък се запълва удивително бързо!). За да завършим с натрупването на experience points – покачването на нивата също е организирано на принципа на Diablo – създадените герои се запазват със наличните си предмети и показатели и след превъртането на играта можете да продължите да играете по-нататък (трябва ви поне 20-то ниво за средна степен и 35-то ниво за най-тежката трудност). Освен това при всяка нова игра доста от елементите (например многобройните куестове) са различни, както и възможността да комбинирате нови двойки персонажи от различни игри; добавете и нелинейността на играта – наистина трябва да търсите седемте кристални сълзи на Kaliba, но имате доста голяма свобода как и кога да го правите...

Естествено не бива да забравяйте и многобройните магии и магически предмети. Въобще дори и след неколкократното превъртане на играта сигурно все още ще ви е интересно и ще намирате все нови и нови особености! Освен това на мен страшно много ми хареса и музиката – има много игри с добра музика, която обаче след първите десетина минути ми омръзва и си я изключвам – а в Darkstone мелодиите са извънредно приятни и ненатрапчиви и създават отличен фон за развитие на действието!

Изобщо – ако си падате по игри тип Diablo и ви се играе нещо подобно, леко и не ангажиращо, но интересно и с добра 3D-графика, то Darkstone със сигурност ще ви хареса!

Ник Мортимър

OUTCAST

Жанровете на компютърните игри започнаха да се размиват със страшна сила. Редакторите в геймърските списания, играчите, дори издателите и разпространителите, които се опитват да правят ясно разграничение, напоследък удрят на камък. Трудно да се отличи екшън от приключенска игра или приключенска игра от RPG след като толкова много заглавия комбинират двата вида геймплей. Главната причина за тая каша не е изчерпването на този или онзи жанр, а стремежът игрите да привличат вниманието на възможно най-широк кръг геймъри. Кръстоската между екшън и куест Outcast е типичен пример за тази тенденция.

В предисторията на играта авторите са описали преподробно какво ли не, включително произхода на главния герой до девето коляно, но основното все пак е, че през 1998 година учените доказват съществуването на безброй паралелни на нашата вселени.

При експеримента SideStep Project, подкрепен от американското правителство, в най-близкостоящата паралелна вселена, Adelpha, е изпратена сонда. Секунди след изпращането ѝ учените получават оттам видеосигнал, който обаче трае само 17 минути, защото сондата е нападната и повредена от хуманоидни създания. Следва експлозия, вследствие на която в Земята се отваря огромна дупка.

Вие сте Cutter Slade, почти алкохолизиран бивш командос от SEAL, тясно специализиран в битките и проникването във вражески територии. Спешно ви изпращат начело на изследователски екип със задача да предотвратите разширяването на дупката преди да е погълнала всичко около себе си.

Експедицията се загубва и трябва да пребродите шест големи свята в непознатото измерение, за да спасите хората си. А за да завършите успешно мисията си, трябва да си вземете обратно сондата. Главният ви проблем е, че Adelpha изнемогва, подтискана от тиранична сила и населението ви възприема като дългоочаквания освободител. Освен това възниква усложнението, че местните жители са прибрали по-голямата част от екипировката ви като религиозни реликви. За да си вземете обратно инвентара, ви предстои да търгувате и основно да говорите с де когото сварите като поемате всякакви второстепенни куестове. Неохотно сключвате съюз с дългоглавите туземци от расата Talan, които ще ви съдействат да си съберете загубеното, ако им помогнете да надвият злата сила. Като казвам неохотно, имам предвид реакциите на Cutter, който ясно дава да се разбере, че е дошъл да изпълни мисията си по землеспасяването, а не да играе месия за някаква си чужда раса.

Геймплеят е лесен за усвояване, има и възможност за избор между first и third person view, но за предпочитане е вторият вариант, защото позволява да виждате около себе си много по-добре. Това обаче не важи за моментите, в които се биете – тогава first person view ви дава възможност да си прицелвате по-добре. Тук е мястото да спомена, че лазерният прицел към пистолета ви върши страхотна работа, защото няма мерник. Пушкалото се самонасочва вертикално и вие трябва да контролирате само хоризонталното движение, за да прихванете целта.

Приятно впечатление за нещо ново оставят тренировките. Първата ви задача е да преминете тестове за точна стрелба, плуване, скачане и пълзене, за да бъдете телепортиран в съседния свят, откъдето започва истинското ви приключение. Те са елементарни, но този за незабележимо промъляване, последен от серията, се оказа малко по-труден и когато се провалих на него за четвърти път, отговорникът по обучението (който преди това ехидно се чудеше къде ли са изчезнали прословутите ми бойни способности) дойде да ми каже, че тестът си е трудничък и ще скрие неуспеха ми от висшестоящия си баща, за да мога да отпътувам. В друга игра ученетомъчение би продължило докато най-сетне усвоите

графика	звук	оценка
68	62	72

екшън/куест

производител

Appeal / Infogrammes
www.outcastcentral.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, Windows 95/98







каквото трябва (или докато я обявите за тъпа и бъгава), а тук неочакваната човещина на чуждоземеца внася допълнителен реализъм. Друг въпрос е, че който продължи да се промъква недостатъчно ловко има да го изяждат разни паяци, да го застрелват пазачи на складове с боеприпаси...

Като стана въпрос за умения, е добре да имате предвид, че за феновете на Quake и Halflife например, Outcast по всяка вероятност няма да бъде привлекателна с друго освен с много доброто AI на противниците, което прави битките интересни и напрегнати. Докато пътешествате из различните светове събирате части от екипировката си, включително оръжия, муниции и медицински пакети. Трябва да претърсите максимално щателно всеки от световете преди да се телепортирате в следващия, за да сте сигурни, че сте открили всичко. Естествено по-голямата част от нещата е охранявана от войници и разбойници и трябва да сте наистина добре въоръжен преди да се сблъскате с тях. (Ако нападнете само с гол патлак, ще ви убият за нула време.) Абсолютно задължително е да разучите подробно функциите на оръжията и уредите си преди да нападнете. Ако не използвате безпогрешно картата и рентгеновите очила, е почти сигурно, че няма да се справите с по-голямата част от куестовете, тъй като талантите, от чиято помощ се нуждаете, обикновено са плътно обкръжени от войници, които винаги светкавично намират начин да си повикат подкрепление, ако не ги очистите до крак. (Един съвет за света Shamazaar – колкото и да е трудно да тичате до всеки труп след успешно попадение и едновременно да избивате останалите живи, вместо да си стреляте в удобна позиция докато останете сам и в безопасност, правете го! Сред нещата, оставяни от войниците, са и тежките им лични кесии, които иначе ще потънат в оризището и после ще си джапате да ги търсите до второ пришествие. По-късно с парите ще си купувате необходимите ви оръжия и ъпгрейди за тях.)

Играта няма multiplayer режим, защото все пак е по-скоро quest, отколкото екшън. Изобщо опитите чрез жанрови мутации да се обхване по-голяма аудитория, за да се осигурят по-добри продажби, в много аспекти не са сполучливи. Шансът от хибридна игра да излезе нещо качествено в очите на нароченaта за зарибяване широка публика е по-малък от риска заглавието да падне от двата стола на земята.

В тази игра за пръв път се използва софтуерен bump mapping, който обаче натоварва до такава степен процесора, че и най-мощните машини се задъхват. Посоченият като минимално изискване Pentium 200MMX всъщност няма да ви свърши никаква работа. Все пак със Celeron 450MHz и 96 RAM можете да играете що-годе прилично на максималната разделителна способност – 512x384.

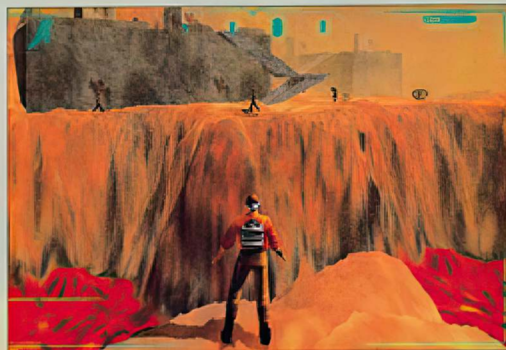
Освен това Outcast не използва никакво хардуерно графично ускорение, което ще подразни мнозина геймъри, но графиката























заслужава непредубедено внимание. Основната причина да бъде използван познатия от Delta Force "voxel engine" е, че чрез него е възможно доброто рендериране на големи открити пространства. Недостатъкът на тази технология е, че близкостоящите графични детайли се виждат с влошено качество – неимоверно неприятно е половината глава на героя ви да стърчи като гноясал палец между две текстури, докато гърмежите на преследващите ви войници да продължават да се чуват – в такива случаи не е ясно дали след няколко секунди ще се озовете отново в мелето или пред съобщението за неуспешна мисия. От друга страна, действието се развива почти изцяло на открито и решението на дизайнерите от Appeal изглежда оправдано. Заслужава си да си затворите очите докато разговаряте с останалите ръбовати герои или се опитвате да разгледате безуспешно някой предмет под носа ви, за да се насладите на страхотната гледка, която представлява пейзажът наоколо. За сметка на грозно изглеждащите интериори и герои, ще запомните Outcast като играта с феноменалната вода – (светът Okansakaar е почти изцяло воден). Аз на няколко пъти ходих просто да си поплувам в езера, в които отдавна нямаше нищо полезно за събиране. (В играта няма ограничения за време, освен когато се биете с войници или нападащи ви зверове.)

Величествената музика към играта звучи в страхотното изпълнение на Московския симфоничен оркестър и хор. Първоначално ще ви накара да настръхнете, но после започва да втръсва с бърза крачка, защото е доста еднообразна. Останалите звуци са повече от реалистични – говорът на героите, експлозиите, жуженето на мухите, шумовете от приближаването на хищници, но намалете оглушителния тържествен грохот на оркестъра (и хора), ако искате да ги чувате.

Най-накрая и едно предупреждение – желаещите да се запознаят с тази нелоша игра трябва да имат предвид, че е почти задължително да си инсталират и patch-овете за нея, без които в повечето случаи изобщо няма да я подкарат. (Има ги на диска на PCMania, но НЕ РАБОТЯТ с "рязаната" версия!!!).

Елица Тодорова







MASTER OF ORION II
BATTLE AT ANTARES



Задавали ли сте си въпроса защо в рубриката "Ретро" представяме предимно стратегии, RPG-та и куестове? Ами много просто – именно игрите от този тип не зависят толкова много от графиката и могат да се играят дори след години. Сред безсмъртните класики, които ще заковават геймърите пред мониторите дори след още 10 години са и двете игри от поредицата Master of Orion. Най-накратко MOO може да се опише като

"Civilization в космоса с допълнителни екстри"

Интересното е, че MOO 1 излезе малко след първия Civilization на Sid Meier, а MOO 2 пък последва само с няколко месеца Civilization 2. С това приликите между двете игри не свършват. Освен общ издател (Microprose) двете поредици имат и доста сходен gameplay. На практика Master of Orion 1 & 2 пренасят действието на Civilization в галактиката Орион, където цял куп цивилизации се борят за господство. Вие естествено поемате ролята на предводител на един от народите и се опитвате да превърнете своите поданици в господари на вселената. Пътят към победата, разбира се, не е никак лесен и минава през откриването на над 70 технологии, заселването на десетки звездни системи и стотици планети (особено ако сте си избрали да играете в голяма галактика) и, разбира се, непрекъснати битки с най-различни врагове.

На пръв поглед всичко това прилича на евтино копие на именития оригинал на Sid Meier. Това обаче действително е само на пръв поглед. В Master of Orion са включени цял куп напълно нови елементи, които превръщат играта в една от най-комплексните стратегии на всички времена. Ще се спра по-подробно на Master of Orion 2, защото тази игра е доста по-добре изпипана и в нея са отстранени почти всички недостатъци на първата част. За разлика от Civilization, ще можете примерно сами да поемете дизайна на своите космически кораби. А това е изключително важно, защото базовите модели не стават за нищо. Освен това изследването на нови технологии е направено по малко по-различен начин от познатия на феновете на Sid Meier. Знанията са разпределени по групи и ако вашата раса не разполага със специалното качество Creativity, ще можете да изследвате само по 1 технология от група и ще трябва да разчитате на размяна, грубо насилие или шпионаж, за да се сдобиете с другите. А това бързо ще ви постави пред дилемата дали ви трябва повече нов суперлазер или примерно защитна система за планетите. Като стана дума за качества на расите, естествено трябва да спомена, че тук има огромно значение с кой точно народ ще играете. Те са твърде различни. Едните са истински гении, други се размножават със скорост, на която би завидял всеки заек, трети могат да ядат камъни и затова не се нуждаят от земеделие. Има общо 13 раси, а ако те не са ви достатъчни, по подобие на RPG-тата можете да си направите нова като за целта разполагате с определен брой точки, с които можете да си купите желаните от вас качества. Друг много интересен момент в играта е наличието на така наречените "легендарни офицери". Това са герои, които можете да наемате и да натоварвате с управлението на ключови колонии или вашата космическа флота. За нещастие, героите се появяват сравнително рядко на трудовата борса, а и вие можете да наемате само по четирима. Така че трябва много внимателно да преценявате кого наемате и къде го пращате, защото е доста безсмислено да поверите примерно на аграрен експерт съдбините на някоя каменна пустиня :-) За съжаление, малкият обем на рубриката Ретро не ми позволява да се спра на десетките други бонуси на играта като агресивните Антарианци, които могат да превърнат и най-могъщата империя в купчинка развалини само за няколко хода, космическите чудовища, които пазят по-интересните незаселени планети, невероятния дори по днешните стандарти изкуствен интелект на противниците и т.н. Просто, ако проявявате интерес към походови стратегии и не сте играли още двете игри от поредицата Master of Orion, е най-добре веднага да се снабдите с копие на тези шедьоври!

Никола Дърпатов





Rent-a-Hero на немската фирма Neo (няма нищо общо с "Матрицата") принадлежи към агонизиращия в момента жанр на приключенските игри. Трудно е за вярване, че виден куест-маниак като мен някога би опрял до толкова посредствена игра, но поради пълната липса на други приключения (изключвам Discworld Noir), реших, че е редно да ви я представя и най-вече – да ви предпазя.

Играта ви отвежда в измислен фентъзи-свят на острова Тол Андар, където съжителстват сравнително мирно хора, джуджета и дракони. По мистериозни причини авторите на Rent-a-Hero са решили, че тези неща явно не са достатъчно "модерни" и са осъвременили историята с въвеждането на сайбър технологии и причудливи машинарии, задвижвани с помощта на специални "светещи камъни". В резултат се е получил доста безвкусен буламач, но нека продължим с историята, тъй като за критиката така и така е отделено достатъчно място :-)

На приказния остров се практикуват най-различни професии, но безспорно най-модерен и доходоносен от всички е занаятът на героите. Множеството поръчки от най-различни кралства и далечни земи стимулират разрастването на бизнеса в Тол Андар и скоро той става сборен пункт за всевъзможни авантюристи и търсачи на силни усещания, изкарващи хляба си с "професионални" геройства като например наглеждане на къкрещия над огъня боб докато стопаните не са вкъщи или пък свалянето на някоя немирна писана от дърветата.

Родриго – главният герой на това приключение, е млад и енергичен хаймана и палавник (разбирайте женкар), на който, о, колко неочаквано, хич не му върви в бизнеса. Неговата "Агенция-за-спасяване-на-принцеси" не е най-посещаваната, а чекмеджетата в офиса му не се затварят от неплатени сметки. Не стига, че трябва да се унижава с "черната" работа по спасяването на разглезени девственици, които най-често му се отплащат с усмивки или в натура, но е принуден да търпи и подигравките на преуспелите си колеги. Последната задача на нашия човек се оказва тотален провал, когато вместо принцеса той отървава от лапите на гигантски дракон бузест, възпълничък принц-имбецил, което нанася финалния удар върху и без това разклатената му репутация.

Родриго осъзнава, че само нещо голямо (не, нямах предвид пищния бюст на приятелката му) може да му помогне да си възвърне славата и то не закъснява. Тол Андар е нападнат от пиратите, бивши военни, които не искат да се завърнат към скучното и еднообразно ежедневие на цивилния живот. Те превземат и оплячкосват един след друг градовете на острова. Положението става сериозно, когато корсарите успяват да построят специални летящи кораби, задвижвани с помощта на "светещите камъни", благодарение на което щурмовете се превръщат в детска игра. След падането на Ендавин, един от най-важните центрове на Тол Андар, всички "герои-под-наем" буквално са претрупани от работа и поръчки. Всички ли казах? Е, винаги ще се намерят неудачници като нашия Родриго, които трябва да се задоволят с трохите от пая. Както обикновено, той получава най-досадната задача: да спаси жената на едно джудже, като му остава единствено успокоението, че клиентът плаща кеш. Всичко се променя, когато пиратите наближават родния град на Родриго – Смашвил и той осъзнава, че е единственият, който може да спаси сънародниците си от голямото зло. Това е и последният му шанс да докаже, че е "баш героят".

Оттук нататък ви очакват приблизително 6-7 досадни часа изпълнени с клишета, скучни герои и още по-скучни ситуации. Тъжната истина е, че приключенията на Родриго просто не могат да ви грабнат с нищо. Личи си, че швабите не са вложили дори и най-малкото старание да ви направят съпричастни на интригата, която се развива на екрана. Те дори са подценили (и обидили) напълно привърженците на куестовете, като са създали абсолютно дебилски ин-

графика	звук	оценка
74	69	43

Куест

производител

Neo/Funsoft
www.rent-a-hero.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM





терфейс, който дори не ви позволява да боравите с предметите в инвентара си. Просто трябва да щракнете с мишката върху определен обект, когато сметнете за необходимо и всичко става автоматично. Това ме кара да мисля, че по принцип играта е била предвидена за индивиди до 10-годишна възраст, макар че, имайки предвид днешната младеж, едва ли дори най-смотаното хлапе би си загубило времето с Rent-a-Hero. Причините за пълния провал на тази приключенска игра са много: скучните ситуации в които попада героят, глуповатите, безидейни диалози, които ярко контрастират със словесните шедьоври от Discworld Noir, плоските шеги, както и липсата на подходяща атмосфера, въпреки красивата графика. Говорейки за графика, трябва да призная, че в това отношение Neo са свършили наистина чудесна работа – очите ви ще радват изпипани до най-малките детайли декори и персонажи, както и плавни анимации. Звуците и музиката също няма да ви разочароват, а на края на играта дори ще можете да се насладите на едно наистина страхотно парче. Някои от вас сигурно ще попитат възмутени: "Е, какво толкова искаш?" Какво искам ли? Искам единствено интересна фабула, която да ме грабне от самото начало и да ме накара да забравя, че живея на този свят, всепоглъщаща атмосфера, която да се запечата в съзнанието ми за дълги години, а също така и интересни персонажи, които да ме накарат да се смея и да плача... Толкова много ли ви се струва това?! В такъв случай прочетете статията за куестовете, която написахме с Боян и ще разберете какво имам предвид. Припомняйки си незабравимите персонажи от старите приключения, се замислих колко безличен и скучен е главният герой на Rent-a-Hero – Родриго, този жалък цървулан, който напълно се изпари от съзнанието ми два дни след като минах играта. Имайки предвид превъзходната графика си помислих, че щеше да е много по-вълнуващо, ако той предпочиташе



действието с меча (който според Фройд е обагрен със силна сексуална символика), вместо с лишения си от гънки мозък. Останалите участници в този нелеп спектакъл също дадоха своя скромен принос към душевното ми състояние и след час и половина, прекаран с играта, главата ми кротко заклюма пред проблясващия монитор, като съвсем неусетно се пренесох в обятията на Морфей (не този от "Матрицата"). Пробудих се само за кратко, когато се появи Ясмин, жената на джуджето Намил, защото тази невротизирана, нахакана и свадлива мадама е единственият интересен персонаж.

Между другото, честно да си призная, надявах се да мина тази игра надве-натри с тихата надежда, че мъките ми ще свършат по-скоро. Илюзиите ми за бързо спасение от досадното задължение обаче се изпариха напълно, когато попаднах в една гора, където всъщност се развива цялото действие на Rent-a-Hero. Там бях принуден да изтърпя неколкочасово лутане и въртене в кръг, което сякаш продължи цяла вечност, докато накрая не установих, че в цялата работа има нещо адски гнило. В Rent-a-Hero има една перверзна логика, според която някои предмети или персонажи в играта се появяват само при определени обстоятелства: найчесто след като сте щракали с курсора като обезумял по всички възможни места в играта. Всъщност пъзели в истинския смисъл на думата няма, нужно е единствено да отидете на някое от 10-те места, да говорите с някой глупендър или в краен случай да щракнете с мишката върху една от грозноватите иконки в инвентара ви. Авторите на играта обаче явно са решили, че не е справедливо да минете отрочето им за няколко минути и са вградили всички възможни досадни моменти, които можете да си представите в един куест, създадени с единствената цел да ви забавят, а не да ви накарат да мислите. Окончателната обида обаче Rent-a-Hero ми нанесе с "лова на пиксели" (характерна черта за някои



от най-лошите куестове в близкото минало), който беше причина да загубя още няколко часа от скъпоценното си време в излишно търсене на уж "скрити" премети.

Всъщност R-a-H е едно видно доказателство в каква голяма криза се намират приключенските игри в момента. Въобще не прави чест на създателите ѝ, че са опорочили жанра в този така труден за него момент с жалкото си творение. Единственото ми успокоение за загубеното с Rent-a-Hero време е, че в края на играта все пак има една поука... И тя гласи, че ако мислите достатъчно много за жени, сте способни да постигнете всичко, дори да спасите света!

Боян Спасов







Amerzone

Преди няколко дни участвах в радиопредаване, в което един колега предрече края на класическия quest! Лично аз се надявам да се окаже лош пророк – според мен игри като The Curse of Monkey Island, Full Trottle, Broken Sword и Countdown никога няма да остареят и да станат безинтересни! От друга страна, разбирам от какво са породени опасенията му – модата в момента е на съвсем друга вълна! Когато за пръв път прочетох информацията на Microids за техния нов quest Amerzone, бях силно заинтересуван от факта, че играта е направена по известна "bande dessinee" на френския художник Benoit Sokal (това е френският термин за романи в рисунки) и предположих, че става въпрос за quest с анимирани изображения тип Monkey Island. Всъщност заблуждението ми продължи само до мига, в който разбрах, че играта е на четири CD-та – естествено и французите се бяха поддали на модната тенденция и бяха създали произведението си по модел на X-Files! Недостатъците на X-Files бяха два – доста трудното придвижване и сравнително кратката игра (всеки би очаквал доста повече от седем диска, нали?). Трябва обаче да се признае, че Microids са намерили по-добро решение за движението на персонажа, въпреки че на пръв поглед приликите са много големи (включително при "интелигентния" курсор – той се превръща на голяма стрелка, ако можете да се придвижите напред, на ръка или на съответния инструмент, ако можете да извършите някакво действие и ако имате необходимия инструмент в inventory-то си).

Колкото до "story-то" на играта – тук вече всеки ще си прецени за себе си дали му харесва и дали се е получил истински quest или само поредния вариант на "find&click"! На мен поне ми се струва, че играта е по-трудна и ще ви се наложи да се понапрегнете значително повече отколкото с X-Files. Всъщност началото ѝ е типичен пример за това какво се получава, когато човек решава да помогне на някого и да си завре носа там, където не му е работата :-). Цялото действие започва да се развива, след като приемете да доставите едно писмо до получателя му вместо местния пощальон! Ще научите странна история от един умиращ човек за събития, които са се случили преди много време... Ще научите и за тайнствената страна Amerzone някъде в джунглите на Южна Америка, както и за още по-тайнствените и чудотворни "white birds" и ще се окажете единственият човек на света, който е в състояние да поправи една огромна, сторена преди много години, злина!

При всяко по-значимо събитие в играта ще виждате кратки филмови клипчета – на практика самото съдържание на повечето от тях няма да ви помогне особено в решаването на загадките, но просто самото им появяване в даден момент ще ви подказва, че сте се натъкнали на нещо важно, на което трябва да обърнете сериозно внимание!

И все пак – дали си заслужава или не да се занимавате с тази игра на цели четири CD-та – отговорът е съвсем ясен – Amerzone никога няма да стане толкова популярно заглавие като X-Files, но за мен и като quest, и като gameplay тя определено е по-добра и ако изобщо са ви интересни този тип игри, то си струва да ѝ обърнете сериозно внимание!

Генко Велев

графика	звук	оценка
84	63	71

куест

производител

Microds

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM 2 MB Video Card





WARHAMMER 40,000

Такава игра отдавна не бяхме имали! Като че ли през последните 1-2 години добрите стари походови стратегии почти отмряха, а за феновете на жанра остана само да си припомнят с носталгия славните времена, когато почти всеки месец излизаха хитове като Panzer General. За щастие, очевидно все още не всичко е загубено и отвреме навреме по-некомерсиални фирми като SSI пускат по някоя и друга игра за геймърите, които не искат да си губят времето с поредния реалновремеви боклук, а търсят по-сериозно предизвикателство.

Именно в тази категория спада и Warhammer 40000: Rites of War, която излезе без много маркетингов шум в края на юли. Още при първото пускане се забелязва, че авторите са се вдъхновявали от популярната поредица Panzer General (дори графичната система е заета директно от Panzer General II!). Интерфейсът е доста подобен и феновете са секунди ще се ориентират. Дори и пълните новаци обаче едва ли ще имат особени проблеми, защото всичко е направено изключително интуитивно, а и е включен и доста подробен Tutorial. След като го минете започва и истинската игра. А тя определено е една от най-интересните стратегии в последно време. Историята е нещо средно между фентъзи и научна фантастика. Ще трябва да поемете ролята на древната раса на Eldar, която се опитва да си възвърне старото могъщество. На пътя ви ще се изпречат расата Tyranid и могъщата армия на човешката Империя. Подобно на Panzer General и тук ще можете да си купувате армия за всяка мисия като наличната валута е "слава", която добивате с успехи на бойното поле. Освен това след успешни битки вашите бойни единици трупат опит, който постепенно повишава техните умения. Така понякога дори само един ветеран може без проблеми да се справи с цяла орда новобранци. По този начин пък ще имате сериозен стимул да пазите най-добрите си единици и да не ги хвърляте безразборно в авантюристични начинания. Това го подчертавам специално, защото изкуственият интелект на противниците е на ниво и още след третата или четвъртата мисия ще видите, че е почти невъзможно да се спечелят безпроблемни победи и трябва доста добре да обмисляте всяка стъпка, за да не се превърне вашата армия в пушечно месо за развилнелите се орди на противника. А те въобще не са за пренебрегване. Има общо над 70 различни вида войски, които притежават уникални качества и освен всичко трябва много да внимавате какви точно хора ще си подберете за конкретната мисия, за да не установите твърде бързо, че сте попаднали в небрано лозе. Хубавото е, че имате на разположение доста подробна online енциклопедия, в която всеки един unit е описан с най-големи детайли, така че решението ви да не е на базирано на принципа "проба-грешка-проба".

Въобще Warhammer е една много приятна игра, която, за съжаление, вероятно няма да се хареса на масовия геймър, но ще донесе приятно разнообразие на зажаднелите за нови подвизи фенове на класическите походови стратегии.

Никола Дърпатов

графика	звук	оценка
73	76	78

походова стратегия

производител

SSI / Mindscape

изисквания

Pentium 200
64 MB RAM, 2 MB Video Card







MiG Alley



Тежки времена се задават за производителите на самолетни симулатори. Все повече и повече започва да се чувства идейната криза, която постепенно наляга този жанр. Просто създателите на компютърни игри вече са направили симулатори за кажи речи всички летящи бойни машини, за които си заслужава да се говори. А дори и да се изнамери някой нов самолет, който да бъде увековечен, стилът на игра рядко се различава много от този на предшествениците.

Точно затова игри като MiG Alley заслужават по-специално внимание. Просто създателите от Empire Interactive са се натъкнали на нещо малко по-различно, което до момента е убягвало от полезрението на останалите производители на симулатори. MIG Alley ще ви върне около половин век назад в епохата на първите реактивни самолети. Това е времето, когато военната авиация е на път да изпрати в небитието витловите машини от времето на Втората световна война, но все още не е съвсем наясно с параметрите и възможностите на летателните апарати от ново поколение. Става дума за епохата на Корейската война, когато реактивните бойни самолети на СССР и САЩ за първи път застават едни срещу други.

Това обаче не са съвременните въздушни битки, където противникът е просто електронна отметка върху компютърния дисплей на пилота. Не са и тромавите въздушни пукотевици от времето на кампанията срещу Третия Райх. Сраженията в MiG Alley съдържат бързината и динамиката на първите реактивни самолети (които могат да се движат с почти звукова скорост), но за сметка на това се водят по архаичния начин – с картечници и оръдия. В играта се появяват и първите модификации на бойни ракети, които обаче не могат да се самонасочват, на практика не представляват заплаха за противниковата реактивна авиация и мога да се използват единствено за стрелба по наземни цели.

Любопитно е да се отбележи, че повечето реактивни самолети, които се използват в MiG Alley, на практика са построени по крадени технологии на нацистките авиоконструктори. Играта изправя едни срещу други най-авангардните за времето си изтребители – американския F-86 Сейбър и руския МиГ-15. Оказва се, че МиГ-15 всъщност е дословно прекопиран от фашистки реактивен Месершмид, чиито планове са попаднали в ръцете на Червената армия през последните дни на Втората световна война. Самолетът се оказва с доста по-добри технически характеристики от своя американски аналог, което ясно си проличава в първите месеци на Корейската война. Може би точно затова янките обявяват награда от 100 000 долара за онзи пилот, който им предаде непокътнат образец на МиГ-15. Предател, разбира се, доста бързо се намира, и американските самолетостроители получават уникална възможност да прекопират технологията. Така се раждат няколко модификации на Сейбър-а, благодарение на които американските и южнокорейските сили успяват да дадат сериозен отпор срещу офанзивата на червените...



графика **87** звук **85** оценка **92**

симулатор на изтребители от корейската война

производител

Rowan / Empire Interactive
www.empire.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1













Действието на MiG Alley е разделено на пет части, които могат да се играят под формата на отделни кампании или като цяла война. Можете да управлявате шест самолета – четири от американска и два от руска страна. Това са изтребителите F-86 Сейбър (основното въздушно оръжие на САЩ), F-84 Тъндърджет, F-80 Шутинг Стар, F-51, МиГ-15 и МиГ-15 БИС. За жалост, по време на кампаниите трябва да играете само от страната на западните сили и то под флага на ООН. Всъщност идеята е да задържите червените нашественици достатъчно дълго, за да бъде решен конфликтът по дипломатически път. Може би точно затова Корейската кампания не попада твърде често във фокуса на производителите на игри. Просто тук задачата на янките не е да демонстрират своето превъзходство над останалите нации, а просто да изпълнят мисия съгласно резолюция на ООН. Къде-къде по-ефектно е например да се направи симулатор за победоносните набези на янките в Персийския залив или бивша Югославия... Така че ако искате да играете с МиГ от страната на червените, ще трябва да се задоволите само с единичните мисии.

Всъщност симулацията на въздушни битки е само част от действието на играта. Освен с пилотските си умения, ще се наложи да блеснете и с тактическо планиране. А то, уверявам ви, не е никак лесно. Преди да се впуснете в някоя мисия трябва да определите целите и задачите и на останалите въздушни ескадрили. Всъщност по време на вашата операция се симулират военните действия на цялото бойно поле. По същия начин бяха организирани мисиите и в легендарния Falcon 4.0, който за отрицателно време стана еталон за реалистичен симулатор. “MiG Alley симулира боеве на огромна площ – 1500 на 1000 километра. Въпреки това обаче играта има сравнително непретенциозни системни изисквания и ще тръгне и на машини от типа на Pentium 166”, споделя Род Хюд, дизайнер на играта. Колкото и невероятно да звучи това, изглежда наистина е така. MiG Alley върви сравнително добре и в софтуерен режим при разделителна способност 800X600, ако процесорът ви работи на около 300 мегахерца.

По отношение на реализма играта е първокласна. Изисква се доста внимание и тренировка, за да овладеете тънкостите в управлението на първобитните реактивни самолети. Веднага ще забележите разликите в бързината и маневреността на MiG-овете и Сейбърите, ще забележите, че за разлика от своите съвременни аналози, те се тресат и скърцат при всеки по-рязък вираж, често губят височина и управление, а при по-високите скорости стават тромави и трудно маневрират. Освен това пилотът не разполага с луксове като автопилот, електронна навигация или пък радар. Единствената “екстра” е радиолокационният далекомер, който може да сигнализира за самолети, появили се пред носа на вашата бойна машина. Неговото действие обаче се ограничава до огромна червена лампа, която започва да мига и писука върху вашето табло. Иначе всички останали уреди в кабината са абсолютно механични. Просто ще трябва да се научите да се ориентирате по циферблатите със стрелки и лампови индикатори.

Ако сте истински ценител на реалистичните симулатори и имате време (и нерви) за свръхманеврени въздушни преследвания, MiG Alley сто процента ще ви грабне веднага. По всичко личи, че хората на Empire Interactive без притеснение могат да мерят сили и с титаните в този бранш като Jane's и Microprose.

Морган Кроу

The Avengers Pinball & Roswell Pinball

Преди години феновете на компютърните симулации на флипери си живееха направо в рая. На всеки 2-3 месеца една фирма на име 21st Century Entertaiment пускаше поредния Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Pinball Mania или Pinball Нещо си! Само че в един момент на 21st Century като че ли започнаха да им свършват идеите за нови маси и поредните игри ставаха все по-скучни и постепенно писнаха на геймърите. Горе-долу по това време на хоризонта се появиха и Empire Interactive със серията Pro Pinball, която окончателно унищожи 2D-флиперите и достигна почти 100% реализъм на симулацията с 32-битов цвят, бърза 3D-графика на 1600x1200, surround sound и куп други екстри. Погребването на конкуренцията обаче доведе и до рязко намаляване на броя на новите pinball заглавия, а Empire, за нещастие, издават само по един Pro Pinball с по една-единствена маса годишно :-(Преди няколко месеца обаче се появи надежда за раздвижване на пазара. Английската фирма Pin-Ball Games пусна първо масата Judge Dredd, а малко след това и Simon The Sorcerer Pinball. И двете заглавия не бяха особено впечатляващи като дизайн, но поне от графична гледна точка сериозно се доближиха до хитовете на Empire Interactive. В разгара на лятото накуп се появиха цели два нови флипера на Pin-Ball Games. Става дума за Roswell Pinball и The Avengers Pinball. Спазвайки традицията от последните 1-2 години, и двете заглавия включват само по 1 маса. Радостното е, че програмистите явно са се поучили от грешките си с Judge Dredd и Simon The Sorcerer и сериозно са поработили върху дизайна на флиперите.

Roswell Pinball е насочен преди всичко към любителите на научната фантастика. Масата има за тема легендарното НЛО, което според слуховете е било свалено през 1948 г. от американските ВВС край градчето Розуел. Едва ли е необходимо да обяснявам, че по този случай цялата маса е осеяна с най-разнообразни извънземни. Skill Shot-ът в началото на всяка топка се състои от опит да улучите прелитаща летяща чиния, всичките бонус игри са свързани я с нашествие на малки сиви човечета (според слуховете извънземните в Розуел са били именно сиви), я с дисекция на пленено извънземно. Музиката е в същия дух и адски напободява на soundtrack-а от "Досието X". Към всичко това са добавени и "документални" видеофилмчета за инцидента през 1948 г. Като цяло масата е много добре пипната, рампите са разположени така, че хем да не са прекалено трудни за уцелване, хем пък и да не са твърде елементарни за по-опитните геймъри. Бонусите също са добре подбрани и дори сред сравнително малко игра ще можете да се поздравите с прилични резултати. За да се доближите до истинските рекорди обаче, ще трябва да се потрудите доста, защото, както си е редно, големите бонуси се постигат със значително повече усилия. Радостното е, че за разлика от предишни творби на Pin-Ball Games тук няма глупави грешки, които да водят до твърде чести загуби на топчето, така че ще прекарате повече време в опити да уцелите рампите в правилната последователност вместо да псувате дизайнерите, че отново без никаква видима причина сте загубили поредната топка.

Всичко това в голяма степен важи и за The Avengers Pinball. Жес-

графика	звук	оценка
71	72	66

флипер

производител

Pin-Ball Games / GT Interactive
www.gtgames.com

изисквания

Pentium 120, 32 MB RAM, 800x600 Video





токо се лъжете, ако си мислите, че това е маса, която е правена по комикс или е с фантастична тематика. Pin-Ball Games са използвали мотиви от едноименния и за съжаление напълно неизвестен поне за мен английски тв сериал от 60-те години. Най-общо казано, в The Avengers вие поемате ролята на детектив, който трябва да разкрие серия от престъпления. За феновете на сериала, каквито в Англия сигурно има достатъчно, вероятно има и допълнителна мотивация, че ще се сблъскат с познати персонажи, но всички останали по света ще трябва да минат без бонуса за известност на телевизионния сериал и да се надяват, че самата маса си заслужава. А това в случая е точно така. Явно хората от Pin-Ball Games са големи фенове на The Avengers, защото флиперът видимо е направен с много любов и всички детайли в него са изпипани като хората. От времената на Pro Pinball: Timeshock! не бях попадал на по-увлекателен флипер. Атмосферата е направо перфектна. Музиката е издържана в най-добрите традиции на криминалното кино, при успешно изпълнение на мисия ще можете да гледате кратки откъси от сериала, видеоигричките на таблото са много и разнообразни, а масата изненадва освен с много добре подредени мишени и рампи дори с хрумвания като разноцветни топчета по време на специалните мисии, което определено е новост в жанра. Въобще The Avengers е страхотен флипер и едва ли ще има разочаровани от него.

Най-накрая искам да отбележа специално и системните изисквания на новите игри на Pin-Ball Games. Противно на породените от отличната графика и звук очаквания и двата флипера вървят чудесно дори на Pentium 120, което пък говори добре за програмистите, които очевидно са помислили и за геймърите с по-слаби машини.

Никола Дърлатов



STREETWARS
CONSTRUCTOR UNDERWORLD





Когато Constructor излезе преди година и половина, се замислих, че жанрът стратегия в реално време все още има с какво да ни изненада. Наистина играта имаше и своите дребни недостатъци като например сложния интерфейс и трудните дългосрочни мисии, но гениалната идея, която ви стимулираше всячески да проявявате "тъмната половина" от характера си, напълно ги компенсираше. Жалко е, че такава оригинална игра не успя да намери полагащата ѝ се широка аудитория и, както винаги, геймърите се втурнаха към поредния C&C-клонинг. Е, слава богу, този път Studio 3 са си намерили подходящ разпространител, оправили са почти всички несъвършенства на първата част и са създали игра, която няма начин да не ви хареса, поради простата причина, че максимата "Не е важно на мен да ми е добре, важното е на Вуте да му е зле" е закон в Street Wars. А това, сигурен съм, ще допадне на всеки ценител на родните добродетели.

Когато за пръв път срещнах заглавието Street Wars, направо позеленях, защото в съзнанието ми изплуваха спомени за стари кошмари като Beat Down, а след като един колега ме подведе, че това аркаден beat'em'up съвсем посърнах. Едва ли можете да си представите еуфорията ми, когато на екрана се появиха любимите ми гротескни бачкаторски мутри, а фактът, че действието се развива в гангстерската ера (Америка през '20-те и '30-те години) беше достатъчен да ме накара да забравя понятия като "сън" и "здрава храна" за близо седмица.

Разликата с Constructor ще забележите още от самото начало, когато типичен сицилиански дон с характерния си мазен и провлачен глас ви обяснява целите на настоящата мисия. В Street Wars ще работите за мафията и подлите ви кроежи ще са подчинени както на просперитета на собственото ви "семейство", така и на пълното унищожение на конкуренцията с всички възможни средства - позволени и непозволени. Защото правила в тази война няма. Има само победители и победени. Capisce?!

Тези от вас, които са играли Constructor, веднага ще забележат новостите: по-висока разделителна способност (800x600 точки), изключително удобен интерфейс и най-важното - играта сега е разделена на епизоди, които се състоят от отделни мисии. Това предотвратява безумието, което се получаваше в предишната игра, когато на моменти всичко излизаше извън контрол. Играчът се превръщаше в "сторъкия Шива" или пък просто преставаше да прави каквото и да било, стоейки пред монитора като пън и умувайки с какво по-напред да се захване: дали да оправи порутените сгради или пък да откликне на прищевките на множеството наематели, които са го заплашили с ултиматум. Е, в Street Wars такива проблеми няма да имате. Тук всяка мисия съдържа до 2-3 ясно дефинирани задачи (напр. построй ресторант и отвлечи противниковия дон), което е гаранция, че няма да се отегчите бързо.

Започвате учебните мисии (tutorial) в бедняшкото градче Хиктаун, като постепенно ще стигнете до центъра на събитията - гангстерското гнездо Чикаго. В началото разполагате само с главната си квартира, неколцина работници, както и един fixer (субектът, който поправя недвижимото ви имущество). Ще трябва да купувате парцели от общината и да строите върху тях различни сгради, които после да давате под наем на

графика	звук	оценка
69	56	85

Гангстерска стратегия в реално време

производител

Studio 3 / Infogrames
www.studio3.co.uk

изисквания

Pentium 166, 32 MB RAM





местните пияндета (само те ще се съгласят да живеят в жалките съборетини, които сте изградили). За строежа ще са ви необходими три вида ресурси: тухли, бетон и стомана, които се произвеждат в съответните фабрики. Най-интересната фабрика обаче е т.нар. Gadget Factory. В нея се произвеждат всевъзможни екстри (не случайно на покрива ѝ се мъдри надписа ACME), от които се нуждаят сградите, за да могат да бъдат ъпгрейднати - фурни, дестилатори, легла, а също така декоративни и функционални джаджи като например вечнозелени дръвчета, телефони, сейфове, капани за хлебарки или пък кучешки колибки, които приютяват зъбати килъри с имена като "Изяжко".

С течение на времето получавате нови и нови видове сгради, възможност за ъпгрейд на старите, както и по-елитни наематели, които, както се досещате, имат доста по-високи изисквания от средностатистическия паразитиращ лумпен.

Ще трябва да изберете с какво да ви се отплащат наемателите ви: с пари или "кръвен данък". Във втория случай, след като пораснат, отрочетата на живущите във вашата собственост хора, стават по ваш избор или работници във фирмата ви или наематели, готови да заемат някое от новопостроените ви здания. Номерът се състои в това да балансирате между достатъчно наематели, които плащат в твърда валута и такива, които ви осигуряват подкрепления, защото когато един наемател умре и няма кой да го замести, къщата постепенно запустява и става свърталище на мутирали осем футови хлебарки, тероризиращи целия квартал.

Това, което не споменах по-горе, е, че вие всъщност влизате в ролята на начинаещ гангстер, който се опитва да впечатли Кръстника и същевременно да изгради своя собствена престъпна империя. Всички сгради, които строите, като например пивоварни, италиански ресторанти, хотели, казина и погребални агенции (обикновено най-посещаваното място в града) са само параван за истинската "сенчеста" дейност, която се развива в тях: нелегална продажба на алкохол, уреждане на тъмни сделки в подземния свят, проституция, хазарт, въобще всички незаконни дейности, които може да роди умът ви.



Разбира се, не трябва да се заблуждавате, че полицията не знае за вашия бизнес. Ченгетата просто си "затварят очите" срещу определени "благотворителни" вноски всеки месец. Ако обаче усетят, че наемателите ви са станали свидливи, те организират хайки и затварят съответното заведението за около година, което ви коства големи загуби.

Ето, че стигнахме до най-интересния момент в играта, който ѝ придава такъв неповторим чар...

"пре... другарче"

Да, това ще бъде вашето верую в играта, основният принцип в Street Wars, истинското ви кредо, което ще ви крепи до края и ще ви дава непресъхващ поток от енергия за нови и нови подлости. Това правило несъмнено ще намери много привърженици сред вас.

Оставяйки настрана мисиите и всички останало, основната ви задача в тази игра е да правите кални номера на конкуриращите ви "жабари", противниковите "семейства", които също като вас строят сгради, перат пари, подкупват полицията и ви мислят точно това, което и вие кроите на тях. Въпросът е само: кой кого?

А какво точно ще предприемете, за да сринете из основи бизнеса на останалите "макаронаджии", зависи изцяло от вас. Можете да действате грубо, изпращайки гангстерите си да избият чуждите работници и да унищожат постройките или пък да се възползвате от възможностите на fixer-ите ви да превземат чужди сгради. Ако сте достатъчно далновидни, можете да оставите някой труп в противниковите имоти, което след известно време неминуемо ще доведе до развъждането на кошмарните хлебарки. Истинският купон обаче настъпва, едва когато получите достъп до специалните постройки на т.нар. Undesirables, неприятните типове, които лесно могат да вгорчат живота на конкуренцията.

Такива сгради са например билярдната зала, където срещу определена сума можете да наемете местни хулигани, които набързо ще съсипят някоя постройка на конкурентите или ще отвлекат чуджия бос; в бордея на мадам Лола пък "леките момичета" при нужда ще заглавичкват полицията или противниковите отбори с импровизиран уличен стриптийз. Не е за подминаване и касапницата на психопата Бруто, "симпатягата", който винаги е готов да ви научи как функционира моторната му резачка и т.н.

Ограниченото място не ми позволява да ви опиша всички малки гадорийки, които можете да спретнете на врага. Както се досещате, играта е крайно препоръчителна както за солова игра, където разнообразните мисии едва ли ще ви доскучаят, така и за мултиплейър, където ще имате шанса да покажете на приятели истинската си същност (на безсърдечен гадняр).

За Street Wars мога да говоря само със суперлативи: черен хумор, суперсладурски и доволно дебилни анимации на персонажите във виртуалното градче, голямо разнообразие, превъзходно AI, удобен интерфейс, липса на бъгове. В нея се отприщват закътаните в най-тъмните кътчета на душите ни желания и страсти... Ако някой намира основателна причина да не похваля подобаващо тази изключително оригинална и забавна игра, да се обади сега или да мълкне завинаги...

Никола Икономов

After Dark GAMES





Преди години Бил Гейтс все още не беше милиардер, а повечето хора гледаха на Windows като на приятна и шарена добавка към DOS. Тогава 386-ицата беше мечта, струваща сериозна сума в долари, а гонитбата с нацисти във Wolfenstein 3D изглеждаше като малък технологичен връх. Точно в тези години се появи поредица от шеговити скрийнсейвъри, носеща странното име After Dark. С особено приятна изненада съвсем наскоро открих в каталога на Sierra, че летящите тостери се завръщат, но този път заедно с причудлива компания от забавни Desktop-игрички, обединени в пакета After Dark Games. Както може да се очаква, тези компютърни забавленийца не блестят с графика, звук и нестандартни решения, но за сметка на това навяват спомени за времето, когато прекарвахме часове, "блъскайки" Digger, Moon Patrol и други подобни легендарни игри.

Пакетът включва единадесет доста различни една от друга игри, сред които може би ще намерите някоя, подходяща за вас.

В **Hula Girl** основната ви задача се състои в това да подскачате заедно с едно момиченце и да събирате различни бонуси, като се стараете да не го изпуснете да падне или да скочи върху някоя гадост.

Fish Shtick, Zapper, Bad Dog 911 и MooShu Tiles са игрички, за които е необходимо добро познаване на английски език и американска история, защото ще трябва да решавате анаграми, да отговаряте на въпроси като в телевизионно състезание или просто да се понапънете мисловно, за да преборите някой ребус.

Solitaire е пасианс, подобен на вградения в Windows, но е доста по-добре оформен графично.



Rodger Dodger е игра, която силно наподобява Pacman, но не си мислете, че е особено лесна, тъй като в нея освен бързи реакции е необходима голяма съобразителност.

В **Mowin' Maniac** с помощта на самоходна сенокосачка трябва да опустошите добре поддържана градина. Молете се да не се срещнете с някои от побеснелите градинари, кучета-пазачи и другите особено чувствителни на тема "частна собственост" твари.

Toaster Run ще иска от вас да се вживеете в ролята на пилот на хвърчащ тостер, с който, събирайки бонуси (филийки хляб, бутилки с мляко и др.), ще трябва да преминете през цял куп препятствия, докато стигнете до заветната цел - да пренесете едно бебе в креватчето му.

Foggy Boxes е игра, която вероятно мнозина от вас вече познават. Пределно проста като правила, тя изисква концентрация и мислене. В нея основната задача е да успеете да направите колкото може повече квадратчета, като имате право на един ход да поставяте само една чертичка.

Според мен **Roof Rats** е най-забавната игричка в After Dark Games. В нея трябва да се опитаме да спасим всички гадинки, които са покатерени на разноцветни блокчета. Когато съберете най-малко две блокчета с еднакъв цвят едно до друго, можете да ги свалите. Неприятното е, че различните гадинки могат да скачат от различна височина, така че ако искате да се справите успешно, трябва да прецените много внимателно стратегията си.

За разлика от съвременните, ангажиращи прекалено много време и внимание, игри, After Dark Games са изключително подходящи, ако желаете да убиете някоя друга минута или просто да се разтоварите между две партии Starcraft.

Владо Георгиев

графика	звук	оценка
51	53	49

Desktop Games

производител

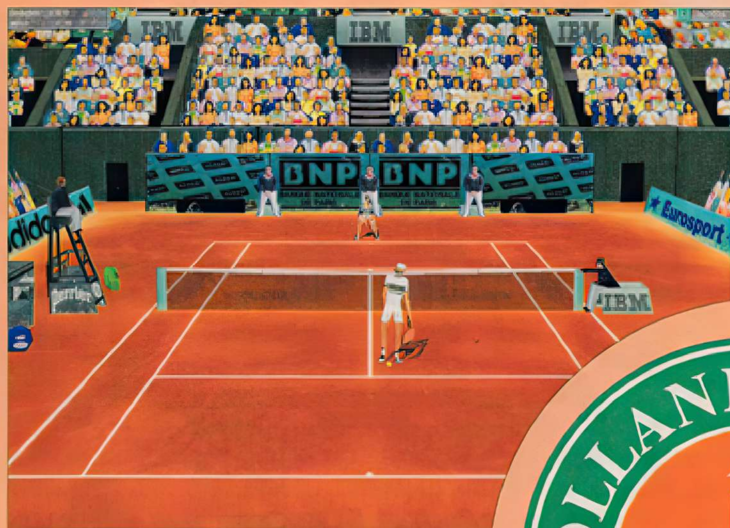
Berkeley Systems
www.toasted.com

изисквания

Windows 9x











Roland Garros Tennis

Като голям почитател на тениса се зарадвах най-искрено, когато получих Roland Garros Tenis, защото отдавна не ми беше попадала тенис-симулация. Радостта ми, за съжаление, трая до момента, в който пуснах играта. Първо се сблъсках с ужасно нескопосаните и доста бедни откъм съдържание менюта. В тях няма да намерите кой знае какво за правилата на тениса или за специфичната му терминология. Това обаче не е всичко. Също толкова неприятна изненада поднася тромавият и доста претенциозен по отношение на хардуера engine, който затруднява дори съвсем прилични съвременни системи. Това също можех да преглътна до момента, в който се опитах да разиграя някоя и друга топка. Оказа се, че ако използвате клавиатура, за да направите дори най-елементарен удар, ще трябва да използвате странни четири-пет бутонни комбинации. А както знаете, тенисът все пак е доста динамичен спорт и докато се опитвате да си припомните нужните за съответното отиграване бутони, противникът ви вече е отбелязал точка и получава аплодисментите на публиката. Изходът от тази крайно неприятна ситуация е един и той се нарича многобутонен геймпад. С него нещата биха станали доста по-лесни, но авторите от Carapace Production явно са си спестили писането на драйвер, така че ще ви трябват доста тренировки, за да постигнете нещо повече от олимпийския принцип, според който важно било участието...

А иначе можете да играете върху кортове с най-различна настилка. Странното е, че няма никакво значение дали се състезавате върху червен, тревен или корт с изкуствена настилка, тъй като скоростта и отскокът на топката са еднакви. Движенията на тенисистите са пресъздадени доста нескопосано и напомнят на роботи, сглобени в час по трудово обучение от прекалили с водката съветски средношколци.



Всеки от компютърните тенисисти има предварително определени качества, които не можете да променяте, както не можете да внасяте корекции и във външния им вид. Не очаквайте, че като играта се казва Roland Garros Tenis ще може да се състезавате с Пийт Сампрас, Андре Агаси, Майкъл Ченг, Женя Кафелников или някое друго световно величие. Играта можете да започнете в два варианта. Първият, както става ясно още от името (Match), ви дава възможност да се пробвате в единичен мач. Вторият вариант (Season) е поредица от турнири в петнадесет държави от всички континенти (без Антарктида). Тук за всяка ваша победа ще получавате определен брой точки – от една за преминаване в първи кръг, до шестдесет за спечелване на турнира. По същия начин ще получавате и пари в зависимост от наградния фонд на турнира.

Най-доброто в Roland Garros Tenis си остава звукът. Различните подвиквания на съдиите, реакциите на публиката са съобразени с моментната ситуация от мача. Добрият звук обаче не е в състояние да промени тягостното впечатление, което оставя този неуспешен опит за тенис-симулация.

Така че, ако обичате този спорт, не сядайте пред компютъра и Roland Garros Tenis, а извадете ракетата и отидете на истинското тенис-игрище.

Владо Георгиев

Psychic Force 2012

Японският анимационен стил anime се радва на все по-голяма популярност, както далеч на изток, така и в страната на неограничените възможности, а отскоро пробива доста успешно и на Стария континент. Самият жанр се отличава със специфичен сюжет и техника на изобразяване на рисуваните герои. Задължителен елемент са огромните, кръгли и влажни очи на героите, излъчващи невинното изражение на малко дете, европейските черти, шарени коси в най-странни цветове и меко казано оскъдното облекло на героите. Anime си има верни и направо фанатизирани почитатели, които естествено се срещат в най-големи количества сред подрастващите с дръпнати очи. По тази причина легендарната фирма Taito, която е известна на геймърите със своите култови аркадни автомати още от края на 70-те години, е решила да пусне PC-версията на своята игра Psychic Force 2012 първо на японски, а английската версия ще се появи чак след няколко месеца. Всъщност преди по-малко от година, Taito доста се изложиха с първата интерпретация на тази игра за Nintendo 64 и PlayStation, поради наложеното опростяване на 3D-моделите на героите и използването на не особено актуалните възможности на тези конзоли. След появата на модерната Sega Dreamcast, японската фирма реши да измие срама си и сега налице е втората версия, която използва максимално ресурсите на новата конзола. За разлика от колегите си от САЩ, създателите на игри от страната на изгряващото слънце никога не са приемали персоналните компютри за конкурент на конзолите и веднага се отчетоха с версия за PC.



Psychic Force 2012 е нестандартна битkаджийска игра, която прави впечатление със специфичната за стила anime графика. Taito са взели доста новаторски решения, с които разбиват на пух и прах твърдението, че всички fighting игри си приличат и рядко се стига до оригиналност. Това е особено необходимо, като се вземе предвид, че при конзолите игрите от този жанр водят люто съревнование. На фона на заглавия като Soul Calibur, Mortal Kombat Gold и задаващия се Tekken 4 не е тайна, че Psychic Force не би имала никакъв шанс да бъде забелязана. Колкото по-ексцентрично, толкова по-добре. За първи път битките се водят на арени, където гравитацията няма никаква дума. Бойците летят безпроблемно в пространството, стига да не напуснат очертанията на един въображаем куб. Всъщност този куб представлява цялата арена. Извън него, разбира се, има колоритен пейзаж. Предимно става дума за изоставени и безлюдни местности като градове-призраци или индустриален комплекс. В задължителната графа "екзотично", веднага бих вписал арените над руини на съвременен град или реките от бълбукаща лава. Почти винаги при новите fighting игри терените са интерактивни. При Psychic Force за такова нещо и дума не може да става. Случва се при изригването на лава огнената смес просто да преминава през героя ви, без това да се отрази на здравословното му състояние. Интересното е, че това може дори да не ви направи впечатление, защото играта е много трудна и докато се научите да правите повечето от специалните атаки, има опасност да загубите всякакво желание да се занимавате занапред с тази игра. От друга страна, геймплеят е съкрушителен. Точно когато сте се отчаяли, че няма да успеете да победите противника си, става чудото. Притискайки го в ъгъла на арената (куба) само с непрекъснатото

графика	звук	оценка
65	45	49

3D Fighting

производител

Taito
www.taito.com.jp

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 3D-Video

"помпане" на бутона за атака, можете да обърнете резултата в своя полза. Отначало това може да ви се стори много забавно, но след 2 часа игра, ще сте на противоположното мнение. Смехотворно е и решението на програмистите да направят само един бутон за атака. Ако сте близо до опонента си, този бутон действа като удар с юмрук или ритане, а ако сте далеч, използването му води до хвърлянето на така наречените "магии".

След като веднъж сте успели да преминете през ужасно оформения интерфейс с японски йероглифи, по сценарий би трябвало да се доберете до мястото, където си избирате боец. Нормално имате възможност да мерите сили с 10 биячи, които са далеч от стандартния тип мускулести здравеняци. С малки изключения приличат повече на гимназисти-отличници с безупречно поведение :-)

Regina – чаровна пироманка, използва всяка удобна възможност да направи барбекю.

Carlo – този младеж има вид на типичен интелектуалец, който в началото ще ви накара да го подцените, но много скоро ще съжалявате...

Might – типичният представител на anime героите. Подвижен и бърз, той непременно би станал любимец на всеки.

Genshin – старият разбойник, този персонаж присъства в почти всички fighting игри. Но за разлика от останалите, Genshin е доста слаб играч и ми се струва, че участва в битките само, за да наместят старите му кокали.

Patty – синеока сладурана с крехка фигура, но за моя голяма изненада много носи на бой.

Emilio – женствени маниери, умее да пърха с крилца и да стреля със стрелички. Войнствената му натура някак не пасва на ангелския му вид.

Gudeath – пълна противоположност на Emilio. Характерен мъжкар с куп татуировки и мускули за сметка на сивото вещество.

Setsuna – изключителен противник, като се пренебрегне твърде обикновения му вид, той чудесно би се справил с ролята на boss-а.

Wendy – защо пък му е на това момиче да се бие? Така би се запитал всеки. В такива игри задълбочената мисъл не е на почит, така че си казваме: не е спечелила първо място в конкурса за красота и сега иска да си изкара яда на някого. Историята е вече налице :-)

Gates – Роботизиран исполин, оборудван с цял арсенал от огнестрелни оръжия. Пазете се от него!

Както се вижда, имената на героите са един от малкото елементи на английски. Всичко останало са йероглифи, което не е проблем за геймърите от Далечния изток, но вие доста ще се измъчите докато конфигурирате контролера си и налучкате функциите на менютата. Поне управлението е лесно. Четири бутона за посоките, и по един съответно за блокиране на удари и атака. В случай че играта ви задържи задълго пред PC-то (в което се съмняваме), вероятно бихме искали да узнаете някои от скритите тайни. Трудно ми беше да открия нещо интересно за Psychic Force в Интернет, но и малкото, което намерих, си заслужава вниманието. Освен стандартните 10 бойци, в играта има още трима – Keith, Wong и Burn, но те са скрити. За да имате достъп до тях, се налага да завършите играта в Arcade Mode с всеки отделен герой. Успех!

Иван Георгиев

Quests 4ever!

Днешните геймъри без съмнение познават Лара Крофт и капитан Джим Рейнар, но едва ли имената на Роджър Уилко, Лари и Гайбръш Трийпуд им говорят нещо. Не е лесно по цял ден да джиткаш в мрежа и едновременно с това да си запознат с героите от древната митология. Защото точно в това се превърнаха куестовете напоследък. Бомбастичните пропорции на Лара и нейните клонинги, както и мултиплейър-треската в компютърните клубове напълно засенчиха този класически жанр и в наши дни да направиш куест е крайно рискована и често дори губеща инвестиция. Защо стана така? Нека си спомним доброто старо време, когато компютърните игри почти напълно се идентифицираха с жанра куест.

Връщаме се назад във времето, в края на '70-те и началото на '80-те години, когато някои от вас вероятно все още не са били дори блясък на копнеж в погледите на бащите си. Хубаво е да знаете, че в тези древни времена е имало големи, ама наистина ГОЛЕМИ изчислителни кашони, които са носели гордото название компютри. Разбира се, при крайна нужда те са се използвали и за работа, но най-често са служили за други, по-благородни и възвишени цели – например игра. А какви игри могат да се играят на една такава барака с размери на средностатистически гардероб? Не трябва да си представяте някакъв мултимедиен фойерверк, подобен на днешните Unreal и Need for Speed IV. Тогавашните създатели на игри са се уповавали на своят усет и въображение, а не на потресаващи графични и звукови ефекти. Поради липсата на подходяща технология те са впечатлявали аудиторията с оригинални игрови концепции, увлекателна фабула и свежи идеи. Така са се родили и далечните предшественици на днешните куестове

Текстовите приключения

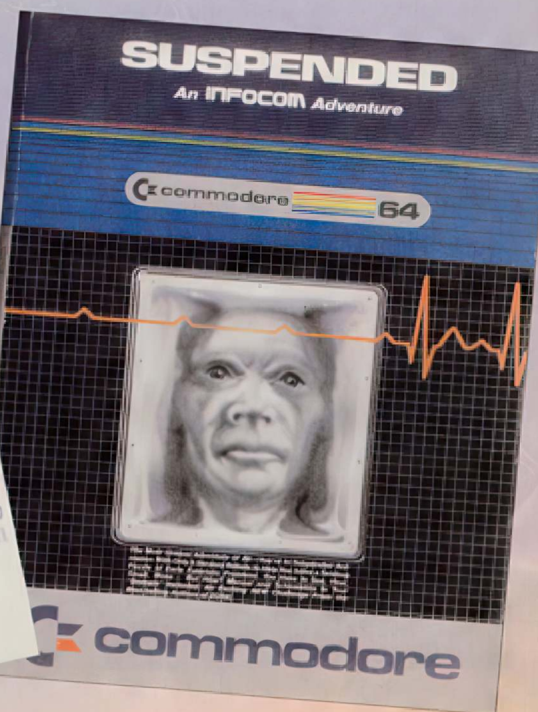
Можете ли да си представите игра без графика и звук или това ви звучи като филм без картина например? Всъщност текстовите приключения (познати още като Interactive Fiction) са били точно това – интерактивен диалог с компютъра, в който вие комуникирате въвеждайки текст и получавате... също текст. Компютърът разполага с речник, съдържащ до 500-1000 думи, които играта може да разпознае. В общи линии вашата работа е да въвеждате комбинации от тези думи като например get axe, kill dwarf и да се наслаждавате на резултатите.

Първата игра от този род се нарича **Colossal Cave,** създадена през '76 година (по-късно комерсиализирана под името The Original Adventure), и е дело на Уил Кроутър и Дон Уудс. В нея играчът "броди" из огромна пещера, пълна със съкровища и чудовища, като трябва много добре да помните кое от двете се събира (get) и кое се убива (kill), защото иначе хич няма да прокопсаме. Това е все още едно доста несъвършено заглавие, но тъй като е първото ще е кощунство да го критикуваме.

Непрекъснато еволюираха нови и нови текстови приключения с все по-интересни идеи, които се стремяха да избягат от ограниченията, наложени им от техниката и липсата на графика и звук. Най-легендарната фирма за Interactive Fiction игри се нарича Infocom, а най-известното им заглавие е дебютното им произведение – Zork. Всъщност играта е създадена от група хакери от Масачузетския Технологичен Институт и копира Colossal Cave, като малко по-късно момчетата се включват в основаването на Infocom и я комерсиализират. В нея се разказва за Великата Подземна Империя, а играта и до днес има свои продължения – безброй много текстови и графични приключения.

Редно е да споменем поне още две-три Infocom-ски заглавия, за да получите по-пълна представа за света на тогавашните компютърни игри. Не можем да подминем брилянтната за времето си Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels на Боб Бейтс, която ви даваше възможността да обикаляте цяла Англия с влакове и карети, решавайки най-заплетения случай на прочутия детектив. В Leather Goddesses of Phobos на гениалния Стийв Мерецки, вие влизате под кожата на нещастен землянин, отвлечен от банда ненаситни извънземни амазонки с цел сексуален тормоз. В Suspended пък вашият герой е човешки мозък, който контролира машините, поддържащи цяла космическа колония и се справя с всички възникнали проблеми. Поради повреда в системата вие сте събуден от криогеничния сън без причина и се налага да "изфабрикувате" авария, която после да отстраните и да завършите мандата си (ще по-





могнат шест полу-повредени роботи). Трябва да сте много ловък в кроежите си, защото ако машините усетят, че правите нещо нередно, ще бъдете преждевременно детрониран и умъртвен. Тази игра е абсолютно нелинейна, всяко преиграване е различно и навява асоциации със съвременните стратегии. Тези заглавия се издаваха в началото за Commodore, а по-късно и за XT (това беше първото поколение 16-битови PC-компютри, далечни прадеди на съвременните Pentium III).

Една от най-оригиналните хитови игри, които маркират прехода от текстовия към графичния интерфейс, е Asylum. В нея хората напълно губят представата си за реалност и започват да си въобразяват, че живеят в текстово приключение. За борба с тази болест е построена специална лудница, където нещастните пациенти биват лекувани до посиняване от група садистично настроени лекари. Изключително важно е да споменем, че Asylum е първата своеобразна 3D-игра, където управлявате героя си чрез стрелките на клавиатурата през лабиринтоподобната лудница. Макар и всички останали команди да се въвеждаха по стария начин, играта бе революционна за времето си. Представете си нещо като Wolfenstein 3D, но без текстури и, разбира се, изглеждаща все още изключително недодялано (да не забравяме, че играта излиза през 1986 година за Commodore 64). Най-забавният момент в Asylum беше, че ако някой опиташе да погледне нагоре (въвеждайки командата look up), на главата му задължително падаше едно пиано и го сплескваше. Това ставаше абсолютно навсякъде, но се носеха легенди, че някъде в играта има едно-единствено място, където пиано не пада и всички се опитваха да го открият, умирайки хиляди пъти...

За жалост, златните години на Infocom приключват с масовото навлизане на графичните игри (1987-1989). Колкото и да е странно, жанрът и до днес не е изчезнал напълно, все още се правят подобни игри и се организират конкурси и състезания, макар и не с комерсиална цел. Ако случайно сте заинтересовани от текстовите приключения, посетете този сайт, за да започнете пътешествието си в техния свят – http://interactfiction.miningco.com/. Но за подобни игри трябва много въображение, търпение и сериозни познания по английски език.

Графичните куестове

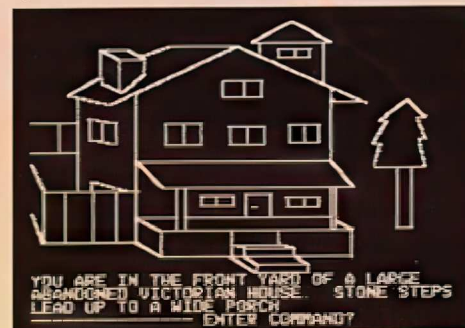
Преди да започнем да говорим за тях обаче ще е добре да поясним какво точно разбираме под термина куест. За разлика от другите жанрове, тук е наблегнато преди всичко на силната история, сложните загадки и оригиналните персонажи. Удоволствието от минаването на един куест е почти аналогично на прочитането на хубава книга, или гледането на добър филм. Историята в повечето случаи е линейна и върви "по релси", но въпреки това играчът често се идентифицира с героя си и сякаш сам преживява приключенията на виртуалния протагонист. В това може би се крие истинската магия на куестовете.

Каква е разликата между понятията "куест" и "приключение"? Фактически разлика няма, но проблемът е, че западните журналисти започнаха прекалено да спекулират с термина adventure (приключение). Според тях игри като Tomb Raider, Fallout и Final Fantasy VII спадат към тази категория, а очевидно те нямат абсолютно нищо общо с класическите куестове. Точно поради тази причина в тази статия предпочетохме термина "куест", за да се избягват недоразуменията. Пък и в България това понятие винаги е било по-популярно.

И така, нека продължим историческата хроника на великите заглавия от миналото...

След като вече бе възможно с графика и звук да се пресъздаде виртуалният свят и това не беше оставяно изцяло на въображението на геймърите, започнаха да се появяват и първите графични куестове, които, разбира се, нямат почти нищо общо със съвременните представители на жанра. Всички команди все още се въвеждаха с помощта на клавиатурата, а човечето се управляваше със стрелките. Това бяха първите наследници на Asylum (без 3D-елементи), а броят на графичните и звукови елементи нарастваше бавно, но сигурно.

Нека споменем някои от по-забележителните заглавия от това време.



Първото графично приключение е дело на създадената през 1980 година Sierra On-Line и по-специално на добре познатата на всички ни Роберта Уилямс. Вдъхновена от книгата на Агата Кристи – "Десет малки негърчета" и настолната игра Clue, леля Роберта създава една година след основането на фирмата, съвместно със съпруга си Кен, знаменитата приключенска игра **Mystery House** за Apple][. Действието на играта се развива в старо имение, пълно с мистерии, където е скрито цяло състояние под формата на скъпоценни камъни. Съкровището ще попадне в ръцете на този, който го намери първи, а конкуренция няма да ви липсва. Успоредно с търсенето на имането започват и убийствата – някой не играе по правилата и вие трябва да откриете кой е той, преди да дойде реда ви.

Притежателите на 8-битови компютри от фамилията Правец (Apple][) може би помнят легендарната The Quest, където основната цел беше да се справите с дракона, тероризиращ кралството ви. Археологично-миситични приключения ни предлагаха игрите Mask of the Sun и Mummy's Curse, където преживявахме приключения в стил Индиана Джоунс в ацтекските или



египетските пирамиди. Далеч по-известни са заглавията за XT, нап-

ример създаденото през 1987 година суперкултово Larry 1 (вдъхновено от текстово приключение), където геймърите за пръв път се сблъскваха със сложния въпрос как един пълен неудачник може да завоюва сърцата (и особено телата) на красивите жени. Това бе първият от многото "сапунени сериали" на Sierra On-Line, които в последствие станаха нарицателни за целия жанр. Разбира се, не можем да подминем и легендарната научно-фантастична пародия Space Quest, където космическият кадет-боклукчия Роджър Уилко трябваше да използва ограничения си интелект, за да разкаже играта на извънземните. Помните ли колко дяволски много се умираше в тази игра – свършва въздухът, падаме в



пропаст, ставаме вечеря на гигантски иноплането звяр, попадаме на отровен газ, убиват ви злонамерени пришълци, удавяме се в езеро, пребиват ви космически пиянdета... Ех, добрите стари времена!!! Голяма тръпка си беше, няма спор! King's Quest на Роберта Уилямс (баба



Берта, която хич не е дебела и освен това не е баба) пък ви пренасяше в приказното кралство Дейвънтри, бъкащо от принцеси и други благинки за душата... В крайна сметка тази сага се превърна в истински семеен сериал, касаещ проблемите на кралското семейство. Quest for Glory (серията е позната у нас като Hero's Quest) пък бе подобна игра с елементи на RPG, където можехте да избирате своя герой от три класа – боец, магьосник или крадец. Последната поредица на фирмата, създадена с помощта на истински полицай – Джим Уолс е Police Quest, като в нея се проследяваха приключенията на средностатистическото американско ченге. Играта е криминален екшън с доста сносна история и един негър, който играе баскетбол в задния двор на пандела та (незабравима сцена, която нямаше как да пропуснем).

Практически Sierra беше единствената сериозна фирма, правеща подобни игри, но оригиналните идеи започнаха постепенно да се изчерпват и в отделните заглавия се използваха почти идентични клишета (безкрайни пустини, тъмни гори тилилейски и т.н.). Жанрът като че ли се намираше в задънена улица, но в този момент на хоризонта изплуваха **Lucasfilm Games** (по-късно LucasArts) с най-великата си игра – **Maniac Mansion.** Това заглавие бе наистина революционно по много причини. Най-важната



от всички новости безспорно е цялостната промяна на интерфейса чрез въвеждане на системата за управление с кодово название SCUMM. Въпросната система ви позволява да управлявате героите с помощта на мишката (или управляван от клавиатурата курсор) и най-важното – спестява ви писането в стил "пощръкляла секретарка", с което винаги рискувате въвеждането на погрешна дума. За целта използвате комплект глаголи като напр. отвори, бутни, дай), включени в предварително подготвен списък, разположен в долната част на екрана. Благодарение на тези глаголи, предметите в инвентара ви и тези от заобикалящата ви среда, можете да създадете смислени изречения без да се налага въобще да докосвате клавиатурата. Друга новост спрямо предишните куестове е възможността да управлявате екип от трима души, които имат различни способности и трябва да си сътрудничат при решаването на загадките. Графичният стил също се отличаваше с оригиналност, като кошмарите ни и до днес биват спохождани от гигантските пипонести глави на героите и идиотските им физиономии.

Всъщност точно Maniac Mansion е истинският родоначалник на съвременните приключенски игри. Само една година по-късно графичните приключения с текстови интерфейс вече бяха демоде и състезанието по сътворяването на най-леснодостъпен и модерен интерфейс започна. Отговорът на Sierra към предизвикателството на Lucasfilm Games не закъсня и не след дълго те създадоха първата генерация VGA-куестове, където интерфейсът се състоеше от няколко иконки, които заместваха глаголите. С този интерфейс Sierra издадоха и няколко модерни версии на свои позабравени класики, например първите епизоди на сагите Larry, Space Quest и Hero's Quest. Тогава впрочем се зароди лютото съревнование между двата гиганта

LucasArts и Sierra

което продължи повече от пет години, фактически до залеза на жанра. Двете фирми имаха коренно различни концепции за това как трябва да изглежда една приключенска игра. Кредото на LucasArts е следното: "Героите в нашите приключения ще стигнат до крайната цел след много пъзели, а не след като умрат хиляди пъти". Всъщност точно този момент (многократно предаване Богу дух), както и честото попадане в задънени улици бяха двата най-сериозни недостатъци на Sierr-ските куестове. Под "задънена улица" разбираме онези неприятни ситуации, в които се оказва, че трябва да преигравате цялата игра, само защото сте забравили да вземете някакъв боклук в началото и спасителният Load не може да ви помогне. В куестовете на LucasArts по правило нямаше такива неприятни моменти (с малки изключения при

най-ранните им заглавия – Maniac Mansion, Zak McKracken, Indy 3). Друг патент на виртуозите от същата фирма са вплетените в сюжета анимации (т.нар. cut scenes), които са въведени от създателя на Monkey Island – Рон Гилбърт.

Една от най-нестандартните игри на LucasArts безспорно е Loom, която има уникален интерфейс, който никога след това не е бил пресъздаван повторно. Вместо глаголи или иконки разполагаме с комплект от магически заклинания, всяко от които бе комбинация от четири музикални ноти. Ако обърнете тези ноти наопаки, заклинанието ставаше противоположно (светлина-тъмнина, отваряне-затваряне и пр.). Все още помним славните времена, когато всеки от нас наред с телефоните на стотици нищо неподозиращи гаджета имаше в тефтера си написани и заклинанията от Loom.



На Sierra пък можем да присъдим "Оскар" за женска главна роля поради липса на конкуренция (пък и за поддържаща, ако се имат предвид гаджетата на Лари). Лаура Боу, сладураната, която е героиня на две техни игри, е млада начинаеща журналистка, която все се забърква в кървави криминално-окултни мистерии. Имаше и куест с някакво инфантилно момиченце, наречено Пепър, което по незнайни причини попадаше в колониална Америка (Pepper's Adventure in Time). Естествено баба Берта (Роберта Уилямс) също не остана назад, що се отнася до еманципацията на жанра и създаде King's Quest 7 с цели две главни женски роли, а по-късно и знаменитата седем-дискова Phantasmagoria, името на чиято главната героиня в момента ни убягва (но за сметка на това не сме забравили за внушителните ѝ форми). Наша безспорна любимка е Страстната Пати, която споделя с Лари главната роля (и други работи) в трета и пета част от неговата сага. Със Sierr-ските мадами може да се конкурира единствено Зантиа, главна героиня от **Legend of Kyrandia 2**, която сменя повече тоалети дори от Лара



Крофт и освен това се справя много добре в боя с блатни чудовища.

Макар че Sierra винаги са били традиционалисти, едно от техните подразделения – **Dynamix** се престраши да тръгне по нови пътища с играта **Rise of the Dragon**,



която заслужава да бъде спомената по много причини. Първо, това беше една от най-големите игри по онова време (1990 година) – цели 10 MB. Второ, сюжетът бе изключително агресивен (нямаме спомени за друга игра с толкова нецензурен език и откровено насилие), като действието се развиваше в мрачния анти-утопичен Лос Анджелис през 2053 година. Ще е грях да не споменем, че това може би е играта с най-красивата за времето си графика, която дори днес буди респект, а тогава 256 цвята и сканирани анимации бяха нещо наистина невиждано. В Rise of the Dragon имаше цял куп новости в сравнение с останалите куестове: действието се наблюдаваше през очите на героя (first person), интригата около мистериозния Бахумат се проследяваше в реално време, съчетаваха се екшън и приключенски елементи и последно, но не по важност – фабулата беше нелинейна, заради което преспокойно си заслужаваше да преиграете RotD няколко пъти. Една година по-късно Dynamix издаде още един куест, издържан в добрите традиции на Rise of the Dragon – екзотичното приключение Heart of China. За съжаление, то си остана и последния голям хит на Dynamix в този жанр, защото след това във фирмата решиха да тръгнат по нови пътища и се захванаха с правенето на логически игри (The Incredible Machine) и симулатори (Aces over Europe).

В началото на '90-те години беше пълно с фирми, които се опитваха да правят безвкусни клонинги, копиращи нашумелите заглавия на LucasArts и Sierra – например Rex Nebular на Microprose и Ringworld на Tsunami бяха взаимствали твърде много чужди идеи и никога не станаха хитове. От друга страна, Simon the Sorcerer на Adventure Soft също влизаше в "гордите" редици на плагиатите, но въпреки това успя да постигне завидни успехи и дори заслужи свое продължение.

За щастие, се намериха и компании, които се престрашиха да тръгнат по свой собствен път. **Legend Entertainment** се прочуха със серията Spellcasting, в която геймърите бяха принудени да боравят с цяла камара думи, почти като в старите текстови прключения, само че без досадното набиране. Тази насока, разбира се, е напълно обяснима като се има предвид, че шефът на фирмата – Боб Бейтс, е прекарал дълги години в



Infocom. Задължително трябва да споменем и комичната средновековна рицарска игра **Eric the Unready**, както и научно-фантастичната поредица Gateway по романа на Фредерик Пол. Следващата генерация игри на Legend бе с подобрен и значително опростен интерфейс, от който все още имаше какво да се желае (точно интерфейсът винаги е бил най-голя-

мата им слабост). Death Gate и Companions of Xanth бяха фентъзи-приключения, но се различаваха значително – първото бе класическо магическо фентъзи, а във второто действието се развиваше в една компютърна игра... в самата игра. Най-нестандартното по замисъл произведение на Legend безспорно е Superhero League of Hoboken, където банда супернекадърни супергерои се опитваше да спаси постапокалиптична Америка. Това всъщност представляваше хибрид между ролева игра и куест, също както и една от последните им игри: Shannara – фентъзи приключение по романите на Тери Брукс.

Култовата фирма **Westwood Studios,** успя да уцели десетката още от първия си опит със знаменитата The Legend of Kyrandia. Без да плагиатстват и крадат чужди идеи, дизайнерите на Westwood успяха да създадат страхотен куест, впечатляващ с удобния си интерфейс и новаторския стил на загадките. По-късно излязоха и две продължения, които обаче не разчитаха само на стари лаври, а винаги внасяха по нещо ново в жанра.

Макар и да не постигнаха такива забележителни успехи като гореспоменатите фирми, своето почетно място в пантеона на куестфирмите безспорно има и **Access Software.** Техен е шпионският куест Countdown, увлекателната Amazon: Guardians of Eden, както и множеството криминалета, проследяващи приключенията на небезизвестния детектив Текс Мърфи,



започвайки с Mean Streets, минавайки през **Martian Memorandum** и новите интерактивни филми Under a Killing Moon, Pandora's Directive и Tex Murphy: Overseer. Интересното при Access е, че макар и да взаимстваха някои елементи в интерфейса на игрите си от други фирми, те имаха свой собствен, уникален стил, който включваше сканирани графики и говор още в първите им приключения.

Не трябва да омаловажаваме и усилията на европейците, които също не стояха със скръстени ръце. Най-интересни бяха куестовете на французите от **Coktel Vision.** Шантавата трилогия за гоблините (**Gobliiins**, Gobliins 2, Goblins 3) предлагаше съвсем различен тип забавление – крайно нетрадиционни загадки, майсторски



комбинирани с непрекъснат поток от шеги и гегове. Следващите им заглавия: INCA, INCA 2, Lost in Time и Ween: The Prophecy съчетаваха разнообразен геймплей и са първообразите на днешните интерактивни филми. Сред репертоара на Coktel правеше впечатление и един от първите куестове с еротична насоченост – Geisha.

Британците от **Revolution Software,** макар и не толкова продуктивни като французите, успяха да се представят повече от достойно с всяко от четирите си заглавия. Дебютната им игра – приказното приключение Lure of the Temptress, създадено през '92 година, направи голямо впечатление на геймърската аудитория не само с превъзходните графика и звук, но и с доста новаторски идеи. След пауза от няколко години (това е характерно за фирмата) на бял свят се появи Beneath a Steel Sky – пост-апокалиптичното приключение, създадено с помощта на изключителния художник Дейв Гибънс, което се запомни с увлекателната си фабула, уникалната атмосфера и главните герои – Робърт Фостър и роботчето Джоуи. **Broken Sword I и II** пък проследяваха приключенията на младия американец Джордж Стобарт и приятелката му Нико, които се впускаха в опасни приключения из най-екзотичните кътчета на земята.



Струва си да отделим малко място и на някой от **по-нестандартните заглавия** в жанра, които отново и отново доказваха, че свежите идеи никога не пресъхват. Curse of Enchantia например бе напълно лишена от диалози, но това по никакъв начин не накърняваше игралните ѝ достойнства. Освен със сложния ѝ интерфейс, сме я запомнили и с тройната дилема, която в един момент се изправяше пред нас: пари, жена или каска???

Изключително интересен феномен бяха

хорър-приключенията

които в периода между '92 и '95 година изживяха истински ренесанс. Много шум се вдигна около поредицата Elvira, създадена от HorrorSoft и разпространявана от Accolade. Цензорите се чудеха единствено дали да я забранят заради кръвопролитията и шокиращото насилие или заради еротичните моменти.

Англичаните от Gremlin не останаха назад и създадоха компютърна версия на може би най-лошия на всички времена – Plan 9 from Outer Space. Играта се запомни единствено с добрата си графика и отвратителния интерфейс. Един от най-добрите образци в хорър-жанра е Darkseed, направен с помощта на култовия швейцарски художник H. R. Giger, създателя на Пришълеца. В нея главният герой Майк Доусън се сдобива със стара вила във викториански стил, в която от едно огледало той придобива възможността да пътува до паралелен свят, населен с ужасяващи демони. Последвалите психарии са достойни за фантазията на всеки душевноболен. От създателите на Darkseed 1 и 2 – Cyberdreams, няколко години по-късно излезе и I Have No Mouth and I Must Scream по едноименния научнофантастичен роман на Харлан Елисън. Това безс-

порно е единственото истински психо-приключение, което някога сме виждали за PC. В този раздел заслужава да бъде споменат и Bloodnet, вампирския кибер-пънк куест с RPG-елементи, който по сюжет се доближава до филма "Блейд".

След 1995 година старото съперничество между LucasArts и Sierra отново се възроди, като те за пореден път тръгнаха в различни направления. LucasArts въведоха нов графичен комиксов стил с шедьовъра си **Day of the Tentacle** и



нов игрови със следващия си хит **Sam and Max Hit the Road**. На по-новите им заглавия няма да се спираме подробно, защото все още никой уважаващ себе си геймър не



ги е забравил.

Sierra, както винаги, се възползваха максимално от новите технологии и създадоха Phantasmagoria – родоначалникът на **интерактивните филми.** Това са игри с много видео-откъси, заснети с истински актьори, а не анимирани персонажи. Поради големия обем на филмчетата, тези игри често бяха на повече от 3 компакт-диска, стигайки дори до седем. Тези интерактивни филми така и не успяха да впечатлят почитателите на класическите графични куестове, но пък привлякоха много нови фенове. Успоредно с тях все още излизаха игри като Torin's Passage и King's Quest, които се опитваха да следват старите, утъпкани пътища, но обикновено се проваляха с гръм и трясък.

Залезът на куестовете

Той дойде сякаш от само себе си с популяризирането на новите жанрове като 3D-екшъни и RTS. Какви са причините за това падение? Като че ли на модерния геймър му липсва търпението, необходимо за минаването на един куест, а всеки знае, че солюшъните убиват всякакво удоволствие. Липсата на multiplayer също прави жанра непривлекателен – все пак живеем в години на мрежи и детмачове. Един от най-великите създатели на игри – Тим Шафер от LucasArts с болка заявява: "Куестовете в момента са в критичен период и ако не успеят да го преодолеят – ще загинат". Няма нужда да превеждаме думите на Андрю Педерсън от Broderbund Entertainment Studio – "We believe in life beyond deathmatch!". Ние вярваме в същото, както и много дизайнери, но явно разпространителите са на друго мнение.

Много запланувани и дори почти завършени заглавия така и не стигнаха до играчите, тъй като фирмите-разпространители не искаха дори да чуят за тях. Спомнете си WarCraft Adventure на Blizzard – играта бе 90% готова, когато шефовете без никакво смислено обяснение обявиха, че прекратяват проекта. Жалните молби и петициите, подписани от стотици геймъри, нямаха никакъв ефект върху тяхното решение.

От Sierra пък скоро се чу тъжната вест – покорителят на женските сърца Лари също е мъртъв и няма да отиде в космоса... Така че забравете за Leisure Suit Larry 8 – просто няма да го бъде. Саймън пък успя да оцелее въпреки всички перипетии, но чак след като се превъплъти в три измерения. Двуизмерната версия на Simon 3 изглеждаше наистина страхотно, но разпростанител за нея просто не се намери и Adventure Soft бяха принудени да започнат работата отначало по триизмерния вариант Simon 3D.

Същата съдба заплашва и Broken Sword III на Revolution Software. Куестовете все още се продават и имат своята малка (в сравнение с екшъните и RTS), но вярна аудитория, която със сигурност не е намаляла през последните години, тоест проблемът не е в изчерпването на феновете. Работата е там, че при разработването на един куест се влагат също толкова усилия и старание, колкото и във всяка друга игра, но пък приходите не са достатъчни в сравнение с конкурентните жанрове и не оправдават началната инвестиция. Разпространителите бленуват за много и лесни пари, които могат да се спечелят със следващата серия на Tomb Raider или Quake, но в никакъв случай не и с нов куест...

А дори малкото заглавия, които излизат в наши дни, до едно са с триизмерни графики. Дали те се набиват на очи като в Grim Fandango или пък не правят такова силно впечатление като в Discworld Noir, е без значение, просто игрите са триизмерни, а това променя и естеството на самите загадки. Тенденцията е пъзелите да се пространствено ориентирани, а това до голяма степен изисква промяна на навиците и начина на мислене у играещия. Триизмерната графика сякаш предразполага и към повече екшън-елементи за сметка на загадките и сюжета. Това съвсем не е лошо нещо, но не ни се иска да забравяме добрите стари двуизмерни куестове, които едва ли скоро ще се завърнат на мониторите.

Ако въобще се завърнат...

Никола "Гайбръш" Икономов
Боян "Лари" Спасов

Не губи надежда,
дори когато се давиш

Очаквани заглавия в жанра за 1999/2000 г.

Simon the Sorcerer 3D
HeadFirst / Adventure Soft

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned
Sierra Studios

The Real Neverending Story
Discreet Monsters

Good&Evil
Cavedog (Ron Gilbert)

Steam
Reflections



писма

Лято е! Някои отиват на плаж, други държат изпити, трети по цели нощи джиткат StarCraft и Quake, но... повечето пишат писма на PC Mania. Благодаря на всички читатели и фенове за тоновете поща, с които ни затрупахте! Пощенските кутии са препълнени до пръсване и скоро ще наемем специални тежкотоварни камиони, за да извозваме кореспонденцията си към архива :-). Колкото до вашите предложения (например идеите за нови рубрики на нашите читатели MONEYMAN и Марто) – те ще бъдат обсъдени през есента, когато целокупният екип на PC Mania се събере в София, тъй като в момента повечето от нас са в неизвестност.

WARGAMES

Привет,

на всички, които се трудят върху това наистина добро списание. Сигурно не сте получавали досега писмо с печата на военна поща. Е, има и такива екземпляри. Макар че съм на доста подтискащо място, намирам време за любимото си списание. Няма смисъл да започвам с хвалбите, защото е повече от ясно, че сте №1 сред PC-списанията.

Тъй като съм голям маниак на "Пришълеца" и от доста време не мога да го намеря никъде подробно, бих искал да ви помоля, ако намерите отнякъде картинки с него да отделите малко място в CD-то за него.

Сигурен съм, че ще се намерят още много почитатели на ALIEN, на които ще допаднат картинките. Надявам се, че ще можете да ми помогнете.

С уважение: ALIEN
(На мен самия така ми викат)
под. 56430 – МВР
РГС – Бургас

Твоето писмо не е единственото, пристигнало с ВП – поздравяваме и DORI (от под. 56530 гр. Драгоман), както и останалите читатели на PC Mania в неволя, които в момента вместо да стрелят (с BFG!) пред някой мощен компютър, се занимават с разни калашници и други уж истински играчки, както казват шапкарите... Айде де!

Колкото до картинките за Пришълеца от www.hrgiger.com – заради авторските права не можем да ги публикуваме на диска, но ще се опитаме да уредим нещо от други свързани с Гигър сайтове: www.alien.com, www.giger .com

P.S. Ако зависеше от нас веднага бихме те пратили и на сайта: www.YBO'99.com

КАНАЛ pcmania

Пише ви PREDATOR от облачния тези дни Бургас. Срамота, човек на плаж не може да отиде! Последният брой на списанието е страхотен – най-добрият досега!!!

...

Как да вляза в IRC канала ви и кога да вляза, за да намеря някого от списанието?

Надявам се рисунката ми на поизтъркалата се тема – заглавна страница на PC Mania, да ви е харесала. Ще съм много горд, ако я публикувате.

Чао! Бъдете здрави и нека PC Mania да става все по-хубаво списание!

Ваш фен PREDATOR
PS. съжалявам за "краснописа", ама к'во да се прави – гени!

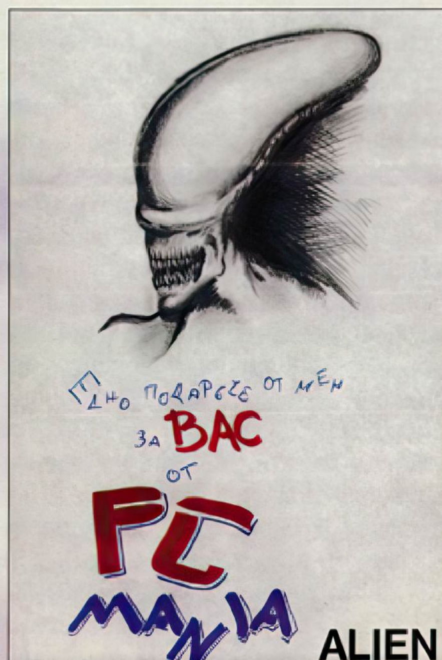
Явно гените на грознописа не ти пречат да рисуваш! Рисунките ти за SIN и Alien vs. Predator са едни от най-жестоките, които сме получавали...

Колкото до IRC-канала – в миналия брой имаше подробни указания. Необходима ти е произволна IRC-програма (напр. mIRC), с която да се свържеш към някой newnet-сървър (напр. irc.newnet.net). После пишеш командата "/join pcmania". По правило ние сме там след 21:00 часа.

И още нещо – след като получихме писма от Alien и Predator, очакваме само E.T. и Bill Gates, за да попълним своята колекция от извънземни форми на живот!

PC MANIAAAAAAAAA!!!...

Пише ви 10-годишният Вене-



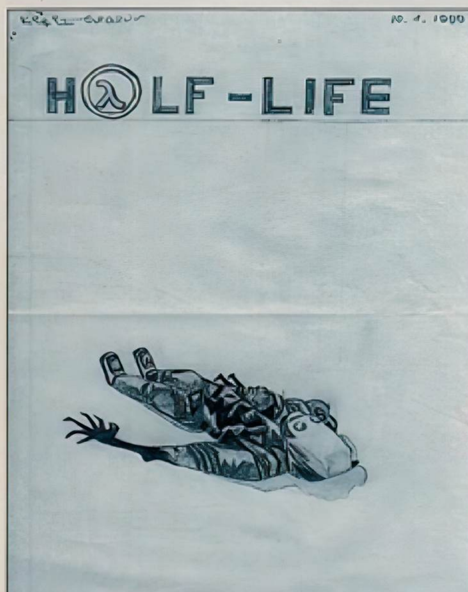
ALIEN



лин Тончев от София. Нямам много броеве на вашето списание, защото отскоро знам, че е НАЙ-СТРАХОТНОТО СПИСАНИЕ !!!!!!!!!!!!!!...

Не мога да пропусна писмото на читател, който е използвал 40 възклицателни знака (не ги поместваме поради липса на място), за да изрази чувствата си към нашето списание. Сигурен съм в едно – че имаме НАЙ-СТРАХОТНИТЕ ЧИТАТЕЛИ (тук щях да сложа поне 50 удивителни но за зла беда точно този клавиш се счупи преди няколко дни, когато писах един любовен E-mail :-)

А ако ти липсват стари броеве – ела на Шишман 31, специално за тебе все ще уредим нещо.



МИСТЕРИОЗНИТЕ КАРТИНКИ

Имам няколко въпроса към вас и най-много към човека, който е написал статията за KALI.NET в брой №7 от XII.98г. В нея има снимки на любимата ми игра STARCRAFT, но там има работи, които не съм виждал досега, като например: Zerg Nydus Pit или как теранската академия е закачена към barracks и др. Искам да разбера повече за тази версия на играта и дали е възможно тя да се появи на българския пазар или да се закупи отнякъде. Ще ви бъда много благодарен, ако отговорите на моите въпроси в следващия брой или поне ми кажете адрес, от който да си сваля картинките. Предварително ви бла-



годаря.

DORI от Враца

И други читатели питат за "мистериозните StarCraft-картинки" от 1 и 7 брой. Тези картинки всъщност са от много ранна бета-версия, която по-късно беше сериозно променена. Няма откъде да я намериш. Виновниците за гафа отдавна са екзекутирани.

Nude Raider

...ние сме големи почитатели на Lara Croft. Нуждаем се от CHEAT! Маниашки CHEAT – за събличане на Lara в Tomb Raider 3 (може и за Tomb Raider 2). Надяваме се официално да е излязъл такъв за Tomb Raider 3. Моля ви, кажете ни го! Със сигурност публикуването на този cheat ще увеличи имиджа на любимото ни списание. Сигурни сме, че го знаете...

Анонимни фенове
на PC Mania (и на Lara)

Такъв cheat не е излизал никога, въпреки множеството слухове и легенди :-) Естествено за Tomb Raider 1 & 2 имаше най-различни "неофициални" Nude Raider patches, които могат да се намерят само на пиратски сайтове, защото публикуването им се преследва. В интерес на истината качеството им е доста съмнително. Ето и официалното мнение на EIDOS по въпроса: "Nude Raider и всякакви други подобни patches са несъвместими с чистия имидж на г-ца Крофт". Във връзка с това дори сп. Playboy наскоро беше принудено да облепи целия си тираж със специални лепенки, защото на корицата беше манекенката, която е послужила за промотип на Lara.

Анонимни сътрудници
*на **PC Mania***

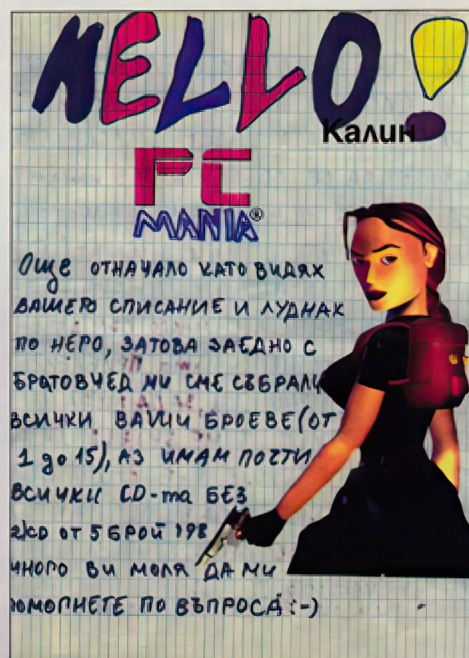
RIVA TNT vs. VOODOO 2

...Нито едно от хилядите компютърни списания по света не може да замести любимото на всички списание. Понеже ни предстои ъпгрейд искаме да попитаме коя е по-добрата видео карта: Riva TNT или VooDoo 2.

Ангел и Преслав гр. Пловдив

Благодарим Ви за добрите думи! Въобще този път направо ни съсипахте от хвалби. Абе, да е на хубаво!

Относно видео картите: 100% Riva TNT и то на Creative Labs! Притежавайки тази карта ще получите перфектна видеокарта с D3D и OpenGL за 99% от игрите, а за останалия 1% отидете на www.soundblaster.com и си изтеглете Unified-драйверите, с които ще можете да си играете и игри с Voodoo! Освен това TNT е и по-бърза при повечето игри. И щях да забравия... *Microsoft* обявиха, че в Windows 2000 няма да поддържа Voodoo, защото драйверите на 3Dfx били нестабилни!



Класация Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. Broodwar
2. Quake II
3. Delta Force
4. Need for Speed - High Stakes
5. Aliens vs. Predator

Top 10 Single Play

1. Dungeon Keeper 2
2. Heroes of Might and Magic 3
3. Kingpin
4. Need for Speed - High Stakes
5. Might and Magic 7
6. Aliens vs. Predator
7. Unreal: Return to Na Pali
8. Mechwarrior 3
9. X-Wing Alliance
10. Descent 3

Краят на лятото вече се вижда и фирмите – производителки на игри се подготвят трескаво за есенната кампания. В редакцията на PC Mania най-главният проблем ни остава да изберем за кои игри да пишем статии и кои да забутаме по дъната на чекмеджетата; представям си какво им е на геймърите докато си изберат на какво да играят и за коя игра да ни пратят гласовете си!

За multiplayer класацията нещата са доста по-ясни – всеки редовен посетител на компютърните клубове или на Кали-сървъра на PC Mania веднага ще каже, че всички най-много продължават да "джиткат" на Brood War и на Quake II (е, и на тези две-три карти на Quake III, разбира се!); продължава се да се играе и на Need for Speed: High Stakes, а на много места сред любимите игри остава и Kingpin! А колкото до Delta Force – нищо чудно съвсем наскоро вече да имаме и Delta Force II – и да се надяваме, че в графиката ще има някакво сериозно подобрение (на мен ми беше писнало да гърмя по разни съмнителни пиксели по екрана, докато истинските противници през това време ме дебнеха в гръб с нож за три "фрага") ! Едно обаче е сигурно – през следващия месец в петицата ще има едно ново заглавие и това ще бъде Command&Conquer: Tiberian Sun!!!

Класацията за single play обаче е истинска бъркотия – в борбата се намесиха доста новоизлюпени заглавия – Heroes of Might and Magic III още държи фронта, но безспорният хит от новите заглавия е Jagged Alliance 2! Освен това има и забавни случки – появи се третата по ред игра, която претендира, че е истинската Civilization 3 – и май Microprose този път са улучили в десятката!

Със сигурност място в челото ще има и за System Shock 2, както и за Outcast! Unreal: Return to Na Pali също остава сред най-играните заглавия, а колкото до добрия стар quest – все още очакваме да ни кажете вашето мнение за Diskworld Noir…

Генко Велев



KALI – България



От безплатните тестови пароли за Kali-сървъра на PC Mania валидни остават само първите две: username/password: test1/test1123 и test2/test2123. За всички потребители все още остава възможността да ги използват напълно безплатно, НО ОСВЕН ТОВА всеки вече може срещу минимално заплащане да получи персонална парола за използване на сървъра.

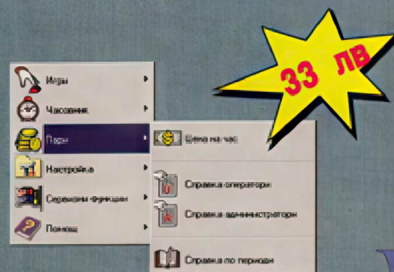
Разбира се, дори и този, който е закупил персонална парола, може без ограничения да използва и безплатните две тестови пароли, без да хаби от платеното си време!

Тарифите са наистина минимални. Ето ги:

Тарифа I: 10 часа месечно за 2$
Тарифа II: 30 часа месечно за 5$
Тарифа III: 60 часа месечно за 9$

Получаването на персонални пароли и внасянето на месечните такси става в магазина на PC Mania на ул. "Шишман" 31, от 12.00 до 20.00 часа всеки работен ден.

Генко Велев



GAME NOT OVER

Cheatz Solutionz Walkthroughz



Една от най-честите молби, които получаваме в редакцията, е "Публикувайте cheats за играта..." или "Може ли Никола Икономов да напише как да мина седмо ниво на еди-какво си!". Ако трябва да изпълняваме всички подобни молби, вероятно в списанието няма да остане място за нищо друго и ще трябва да го прекръстим на PC CHEATS!!!

Ето защо започнахме да публикуваме на CD-то към списанието програмата Dirty Little Helper, а според създателите ѝ в нея можете да намерите полезна информация за повече от 2000 игри!

Наясно сме, че ви е по-лесно вместо да стартирате програмата всеки път, когато закъсате, просто да отворите любимата PC Mania и да потърсите някоя хитрост – но съм сигурен, че ако си инсталирате DLH (само около 65 MB), и се научите да я използвате, ще си спестите много време, усилия и ядове! А работата с програмата наистина е свръхелементарна – тя отваря прозорец с плъзгач от лявата страна, в който по азбучен ред са подредени игрите, докато в дясната страна се изписват cheats, solutions или каквато друга информация има налична. Необходимата игра можете да намерите или като я търсите по азбучен ред, или като просто напишете първите няколко букви от заглавието в прозорчето "quicksearch". Имайте обаче предвид, че не за всяка игра има "вградени" от производителя cheats (като за Starcraft например). За някои игри ще намерите само написани от феновe програми-trainers. Необходимо е просто да си изкопирате тази програма на твърдия диск и да я стартирате всеки път, ПРЕДИ да стартирате конкретната игра. По-сложните програми – trainers, имат по някой и друг hot-key, който включва или изключва определени функции, така че ще трябва да прочетете внимателно придружаващата информация.

Има и трети вид cheats – за една сравнително малка част от игрите ще се наложи да си направите някои дребни промени във файлове от самата игра! Тук няма да обяснявам какво точно трябва да се прави, тъй като и със съвсем елементарни познания за съдържанието на компютърните файлове ще сте наясно как да постъпите в конкретния случай.

Ако в програмата DLH не намерите необходимата ви информация, но пък разполагате с достъп до Internet, със съвсем малко труд можете да си решите абсолютно всеки проблем!

В предния брой публикувахме адресите на няколко много интересни геймърски сайта. В практически всеки от тях има и страници за cheats и solutions. Все пак намирането на точно това, което ви трябва в момента, не е винаги лесно, тъй като в тези сайтове има поместена огромно количество информация. Ето защо сега ще публикуваме и няколко много полезни адреса на сайтове, изключително специализирани за cheats и solutions.

Най-добрият от тях (поне според мен) ще намерите на адрес www.happysurfer.com. Там игрите са подредени по азбучен ред и допреди десетина дни бе събрана информация за почти ДЕСЕТ ХИЛЯДИ! Обикновено има повече от един източник за всяка игра, така че ако някой cheat не работи, можете да проверите от второ или трето място за евентуални печатни грешки.

Много интересен е и сайтът www.about.com – тук също можете да намерите информация за почти всичко, но търсенето е само по една или повече думи от заглавието (както в quicksearch на Dirty Little Helper).

Ето и един сайт, специализиран изключително за solutions и walkthroughs: www.the-spoiler.com. Сайтът е наистина нов, но създателите му имат големи амбиции и вероятно това ще бъде мястото за всички, които не знаят как да преминат през онова "проклето седмо ниво".

Генко Велев

PC MANIA HARDWARE NEWS

Kodak ще се бори с пиратството

От Kodac съобщиха, че са разработили нов вид CD, което веднъж за винаги щяло да сложи край на нелегалното копиране, което доби застрашителни размери през последните години. Новата панацея в борбата с пиратството се нарича CD-PROM и представлява CD, на което могат еднократно да се дозаписват известни количества информация. Идеята на инженерите от Kodac е да въвеждат в записваемата част специфична информация от BIOS-а на компютъра, където програмата се инсталира за пръв път. Такава информация може да бъде примерно уникалният сериен номер на процесорите Pentium III. След това дискът няма да може да се инсталира на друг компютър, чийто BIOS не съдържа същата информация. Освен един куп правни проблеми (като си смените дъното или процесора ще трябва да си купувате наново и целият наличен софтуер, защото той няма да работи на новата ви машина, а това е, меко казано, незаконно!) се очакват и доста технически трудности при практическото прилагане на новата технология.

От Kodac още не са обяснили как примерно CD-ROM устройствата ще записват информация върху дисковете, а освен това всякакви хибридни CD-та винаги досега са се оказвали несъвместими със значителна част от четящите устройства. Очаква се CD-PROM официално да се появи на пазара още през тази година.

OpenGL драйвери за Voodoo 3



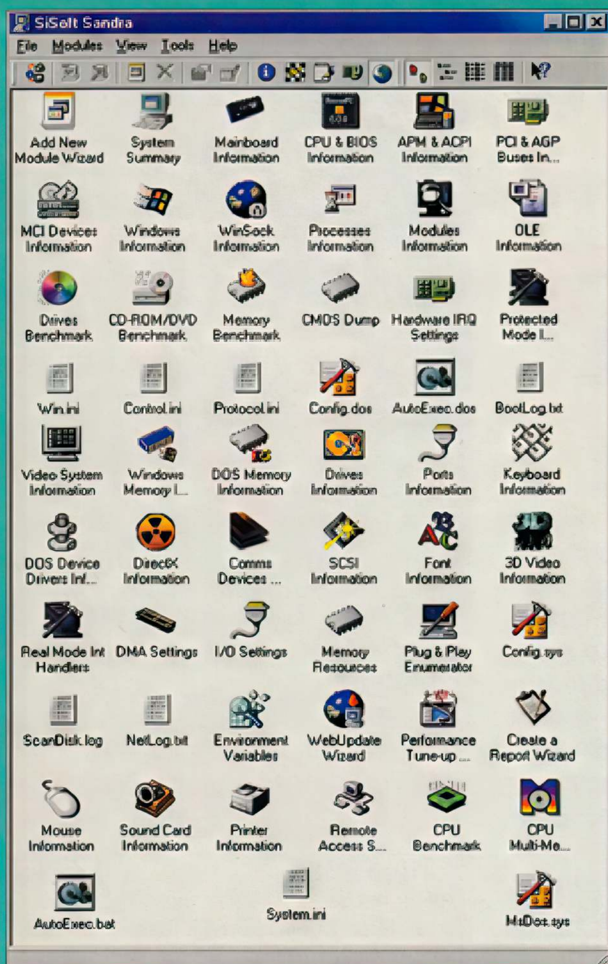
След близо 3 години 3Dfx най-накрая успяха да сътворят пълен OpenGL драйвер (ICD). За съжаление на собствениците на по-старите чипове на компанията, той е предвиден само за Voodoo 3 и няма да работи на Voodoo 1, Voodoo 2 и Banshee. На всичкото отгоре OpenGL ICD-то е доста бавничко, но поне Quake 3 Test вече не се нуждае от glsetup.exe, за да тръгне на Voodoo 3 :-)) Първите тестове с новия драйвер показват, че той е с около 40-50% по-бавен от съответния драйвер на TNT 2 и отстъпва дори на Matrox G400 (Matrox също доскоро бяха печално известни с трагични OpenGL драйвери), което пък значи, че 3Dfx имат да вършат още доста работа по оптимизацията му. Да се надяваме, че това няма да им отнеме нови 3 години.

Athlon на 800 MHz

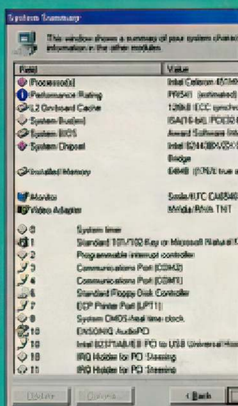


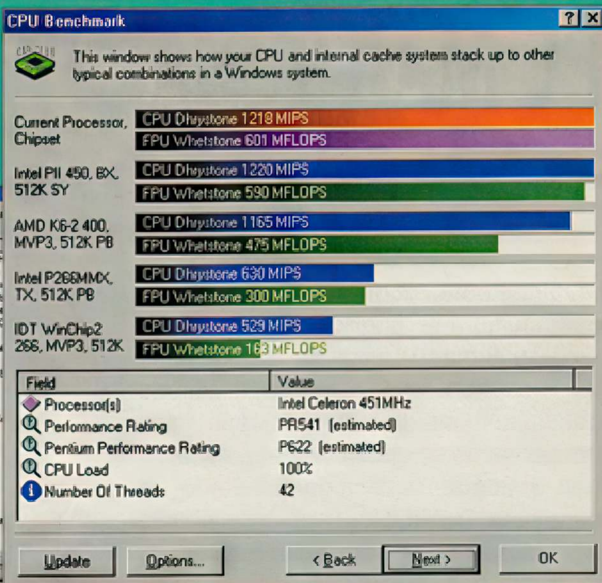
Само няколко седмици след официалното представяне на новия суперпроцесор Athlon от AMD обявиха версия на чипа, която ще бъде продавана с тактова честота от 800 Mhz. Това технологично чудо ще се появи на пазара към края на септември, а цената все още подлежи на уточняване. За съжаление, имам тъмното предчувствие, че Athlon 800 няма да е по-джоба на всеки :-(В същото време от AMD съобщиха, че са постигнали споразумение с Microsoft за включване на поддръжка на всички специални функции на серията Athlon в Windows. Windows 2000 ще бъде специално оптимизирана за чипа на AMD, а подобни оптимизации се очаква да бъдат включени чрез patch и в Windows NT и Windows 98.

Никола Дърпатов









Новата версия на SANDRA (System Analyser, Diagnosting and Report Assistant) е вече достъпна за потребителите. Тази изключително полезна и съвсем елементарна за употреба програма дава възможност и на тези, които не са на "ти" с компютъра, да се справят без особени проблеми. С помощта на SANDRA, продукт на британската фирма Sisoft, ще намерите отговори на множество въпроси, които интересуват и тревожат съвременния потребител. За да можете да се възползвате от възможностите на SANDRA, е необходимо да притежавате компютър, който отговаря на следните минимални изисквания: процесор 486 - 33 MHz, 8 MB RAM, 200 MB твърд диск, видеокарта с 1 MB RAM и инсталиран Windows' 9x. Програмата се предлага в две версии - професионална и стандартна. Стандартната е безплатна за некомерсиална употреба и ще я намерите на диска към септемврийския брой на PC Mania, а ако не успеете да се снабдите с него, можете да я изтеглите от сайта на производителя http://www.sisoftware.demon.co.uk/sandra

След като преминете през абсолютно елементарната инсталация и стартирате SANDRA ще забележите, че като графична организация тя силно наподобява Control Panel-а на вашия Windows. Всеки един от модулите (общо 49 в професионалната версия!) е изведен с отделна иконка. Важно е да се отбележи, че дори и да сте свикнали с ползването на Single Click (еднично кликване), в този продукт това не работи, така че ще трябва да кликвате два пъти върху избраната от вас иконка. Независимо че отделните модули не са групирани според предназначението си, за по-голяма яснота ще си позволя да ги разделя в няколко групи.

Към първата спадат тези за тестване на хардуера, с който разполагаме. Това са System Summary, където най-бързо, но и без кой знае какви подробности ще намерите най-обща информация за компютъра ви. Следват модулите, които ще ви дадат подробни данни за вашите процесор, дъно, видео- и звукова карта, за дисковите устройства и периферията (монитор, клавиатура, мишка, принтер, джой-

стик и други), а също така за серийните и паралелни портове във вашата система. SANDRA без проблеми разпознава точно всички процесори, произведени от Intel, AMD, Cyrix и WinChip. Ще получите данни и за тактовата им честота, наличие и размер на кеша и особено важните в последно време поддържани набори от мултимедийни инструкции като MMX, 3DNow!, KNI (SSE). С помощта на отделен модул ще установите доколко вашата система е готова за интензивен гейминг и ще станете наясно с поддръжката на DirectX, OpenGL, Glide и други. Всичко това е особено полезно за хората, които, купувайки си нов компютър, все пак се интересуват за какво точно харчат парите си.

Към другата група спадат модулите, с чиято помощ ще получите ценна информация за операционната система, която употребявате. SANDRA е 32-битова програма, но се справя добре с тестването и добиването на информация от 16-битовите приложения.

Най-интересните за мен, а предполагам и за вас, модули, са разнообразните Benchmark-ове, които ще ви дадат донякъде ясна картина за възможностите и потенциала на вашия компютър. Можете да измерите как се справят процесорът, твърдият диск, CD/DVD-ROM-ът и RAM-ът и да съпоставите получените резултати с предложените конкретни данни за други подобни устройства.

След почти всеки тест SANDRA ще ви посъветва да направите определени промени в системата, но наред с много полезните идеи за това как да вдигнете производителността на компютъра си, често ще срещнете и такива, които опират до вълшебната думичка Upgrade...

Владо Георгиев

Може да си изрежете обложка за диска! www.mtel.net Опитайте!



СОФТУЕР

timeShield - програма за зали за игри
Protector Plus for Win 95/98 6.7.A05 - антивирус
Dancer DNA 1.1 - музикална програма
ClipMate 5.1 - разширява възможностите на clipboard
Pretty Good Solitaire 99 (32-bit) 5.1 - 300 вида пасианси
Go Network Express Search 2.0 - търсачка за интернет
Talisman 1.3 - сменя десктопа на Windows 95/98
Cookie Pal 1.5b - маха Internet cookies
Boot Log Analyser 1.22 - открива причините за "бавно" стартиране на Windows 95/98
Netzip Classic 6.52 - автоматично разархивира и инсталира изтеглени от Интернет файлове (все пак внимавайте да не инсталирате някой троянски кон :)
Animated 3D Objects Screen Saver 4.0 - Направете си 3D screensaver.
Kleptomania 1.7- текст capture с OCR
AudioCD MP3 Studio 1.5 - направете си audio CD от MP3 файлове! С този номер: **CSN02A-999995-0306** можете да пуснете програмата 20 пъти със всички екстри!
ShutDown Now 3.7 - 25 различни начина за бързо (и безопасно) изключване на Windows
File Commander 2.11 - Norton Commander за Windows 95/98
CRT (32-bit) 2.4 - Terminal emulator
TuffTest-Lite 1.52D - Тестваща програма за хардуера във вашия компютър
3D-Audio 1.2a - музикална програма
ICQ 99b 3.17 - най-новата версия **ICQ**, с нови екстри!
Sisoft SANDRA 99 5.10 - benchmark и диагностика (вж. стр. 64)

UPDATES

Star Wars: Rogue Squadron 1.2 - оправя проблеми при Voodoo 3 или 3dfx Banshee
S.C.A.R.S. - за Voodoo 3
Hidden and Dangerous 1.1 - оправя един куп дребни бъгове
StarSiege: Tribes 1.6 - оправя бъгове при игра в мрежа и 3D карти
Falcon 4.0 1.07 - поддръжка на ForceFeedback джойстици
Kingpin 1.1 - инсталирайте го задължително! Оправя много досадни проблеми като бавно зареждане на нивата.
TA: Kingdoms 1.1
Fighting Steel 1.03 - от SSI обещават в скоро време и нов ъпдейт
ST: Birth of the Federation 1.02 - оправя проблеми при игра в мрежа
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast 1.3.5512 - "окончателна" версия на ъпдейта :)
Warzone 2100 1.06b - нови оръжия, нови карти ...
StarSiege: Tribes 1.8 - оправя проблеми с Voodoo карти
European Air War 1.2 - оправя проблеми при игра в мрежа и добавя някои дребни екстри
Braveheart 3.14 - инсталирайте го задължително!
Jagged Alliance 2 1.04 - както казват от Sirtech: "този ъпдейт е резултат от препоръките на геймърите..."
Dungeon Keeper 2 Bonus Packs 1&2 - нови официални нива!
Sin 1.06 - нови карти, оправя проблеми с AMD процесори (3DNOW!) и проблеми със save games

Програми за DOS/Windows 3.1
Protector Plus for Win 3.1/Dos antivirus, **Antiviral Toolkit Pro, Pretty Good Solitaire** v2.3, **FreeCell Plus v3.0, Napoleon Solitaire, Solitaire Wizard** v1.1, **ClipMate** 4.26





ДИСК 9 (16), СЕПТЕМВРИ '99

Abomination - strategy
Cutthroats - real time strategy
Forse 21 - real time strategy
Freespace 2 - simulations
Midtown Madness - racing
Seven Kingdoms 2 - RTS
Pizza Syndicate - simulations
Revenant - action/adventure
Seed - 3D action
System Shock 2 - RPG
Grand Prix 500 - racing
X-Plane - simulations
Dirt Bike 4.4 - bike racing



Може да си изрежете обложка за диска!





Наистина ли очаквате по-ниски цени от нашите?

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр..	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонираме:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв (2 400 лв). Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: pc-mania@iname.com



Leda



23 $

Джойстик - 4 бутона



11 $

Джойпад - 4 бутона



30 $

Джойстик - 8 бутона



20 $

Джойпад - 8 бутона



15 $

Джойпад - 6 бутона



Волан с педали

68 $



159 $

Force Feedback волан с педали

Дистрибутори за България:

MDA
София, тел: 44-45-70
бул. Владимир Заимов 56



София, тел: 963-10-86
ул. Латинка 40